

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

La același preț

**JOC
FULL!**



**RICHARD BURNS
RALLY**

Simulator auto
pe bune!

LEVEL

nr. **101**

Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2006 • 13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

**84+16
pagini!**

În sfârșit, e aici!

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Cel mai așteptat sequel al anului își cere drepturile

Vrem viteză!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Venerabila serie NFS ne arată
că încă mai are cu ce...

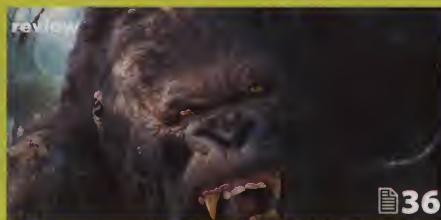
Am votat!

JOCUL ANULUI 2005

Află care au fost cele mai bune jocuri din acest an



HITMAN: BLOOD MONEY



**PETER JACKSON'S
KING KONG**



**CELE MAI BUNE
MOUSE-URI OPTICE**



DEMOS NEED FOR SPEED: MOST WANTED ■ QUAKE 4 ■ THE SUFFERING: TIES THAT BIND ■ TOCA RACE DRIVER 3 **MODS** DUNGEON SIEGE 2 TOOL KIT 1.7 ■ F.E.A.R. SDK 1.02
■ NEVERWINTER NIGHTS CEP 1.2 ■ UT2004 ECE BONUS PACK 1.1 **FILME** DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC ■ DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE ■ HITMAN: BLOOD MONEY
■ PREY **UTILITARE** HAMACHI 0.9.9.9 ■ WINAMP FULL 5.11 ■ KAV PERSONAL 2006 6.0.15.2308 ■ NERO 7 ■ QUICKTIME 7 ■ TOTAL COMMANDER 6.53

vorbești vorbești
dublu dublu
oricând oricând
cu prietenii din
Orange Student

Dacă ești student sau elev, fie că ești abonat Orange sau utilizator PrePay, vorbești cu 50% reducere cu prietenii din Orange Student, **la orice oră**.

Tot ce trebuie să faci este să te înscrii în programul Orange Student și să tastezi "★" înaintea numărului format.

Detalii în Orange shop și la partenerii Orange.

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-şef :

Mihai Sfirjan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactor-şef adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soIU@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158
şi fax: 0268-418728

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2004 - iulie 2005), LEVEL are 100.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Orange Romania	C2
CosmOTE	9, 11
LG Romania	13
Best Distribution	17,41
Fanatic Gamer	19
Autoshow	59
K-Tech Electronics	91
Flamingo Computers	C4

„Acesta a fost un an bun”, îşi spuse gamerul în timp ce îşi lua revista de la chioşc. Cel puţin, aşa sper eu să gândească atunci când dă cep ediţiei noastre aniversare. Numărul 101, un număr de altfel învăluit în mister (se spune că ar fi doar numărul 100, undeva prin 1997 LEVEL luând pauză o lună. Minciuni, spunem noi, un număr care a fost făcut de bătrânii de atunci din redacţie, dar care s-a împiedicat în drum spre chioşcuri), reprezintă un început. Un început de an bun, sperăm noi. Cele 16 pagini în plus sunt un mic dar de la noi pentru voi, numai pentru acest număr. În schimb, DVD-ul la acelaşi preţ cu varianta de CD, noul format, informaţie mai multă şi jocuri full mai bune, asta vă garantăm pentru tot restul anului 2006.

În plus, dăm start competiţiei „Tu Faci Jocurile”, prin care sperăm să „forţăm” micii producători de jocuri de la noi, oameni ca mine şi ca tine, să îşi pună ideile în practică. Am pornit această competiţie după ce am observat că talentul şi imaginaţia potenţialilor producători de jocuri de la noi nu sunt

susţinute de nimeni, ceea ce face ca orice proiect, oricât de serios şi de bun ar fi el, să moară în faşă, din lipsa unei motivaţii financiare. Ei, să vă vedem acum. Vă oferim un premiu iniţial consistent (5000 de euro este, totuşi, o sumă imensă), urmând ca în timp ce avansăm în concurs să mai adăugăm şi alte premii, plus posibilitatea de a vă vedea proiectul prezentat unor mari firme de distribuţie. Dacă v-am trezit interesul, e momentul să vă apucaţi de treabă pentru că în nouă luni va trebui să vă supuneţi „copilul” analizei unui juriu de specialişti. Hai, că dacă noi nu, atunci cine?

Acestea fiind spuse, vă las în compania nămeţilor, vă doresc curse cât mai palpitante alături de Richard Burns Rally, să aveţi idei cât mai bune pentru competiţia „Tu Faci Jocurile” şi să ne vedem la anul sănătoşi, fericiţi şi cu multe jocuri bune (made in Romania) în calculator.

■ Mitza

TOP 3 / REDACTOR

**Mitza**

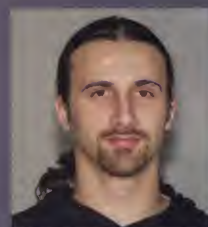
1. The Movies
2. GUN
3. Need for Speed: Most Wanted

**cioLAN**

1. GUN
2. Destroy All Humans
3. Space Rangers 2: Dominators

**BogdanS**

1. Ultra PRO Ultra PALADIN XV
2. Nintendo Game Boy Micro
3. Sony Walkman Hard Drive MP3 Player NW-HD5

**Locke**

1. Space Rangers 2: Dominators
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. GUN

**Marius**

1. GUN
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. Need for Speed: Most Wanted

**Rzarectha**

1. Prince of Persia: The Two Thrones
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. GUN

**KiMO**

1. Prince of Persia: The Two Thrones
2. Peter Jackson's King Kong
3. GUN

Demo

- D-Bug (DVD)
- Need for Speed: Most Wanted (DVD)
- Quake 4 (DVD)
- The Suffering: Ties that Bind
- The Three Musketeers
- TOCA Race Driver 3

Freeware

- Adobe Acrobat Reader 7 (DVD)
- ATI Tray Tools 1.0.4.780
- BSPlayer 1.36
- DivX 6 (DVD)
- GIT 0.0.9b4
- Hamachi 0.9.9.9
- NVTray 1.0.3.0
- Winamp Full 5.11
- XFire
- XviD 1.0.3

Media

Filme

- Dark Messiah of Might and Magic (DVD)
- Dungeons and Dragons Online (DVD)
- Gears of War
- Ghost Recon: Advanced Warfighter (DVD)
- Hitman: Blood Money
- Huxley (DVD)
- Perfect Dark Zero (DVD)
- Project Gotham Racing 3 (DVD)
- Prey (DVD)
- Project IM (DVD)
- Star Wars: Empire at War (DVD)
- The Godfather
- Wardevil (DVD)

Imagini

- Pac-Man World Rally
- Savage 2: Tortured Souls
- Tabula Rasa

Screensaver

- World of Warcraft

Wallpaper

- King Kong
- Need for Speed: Most Wanted
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Stubbs: The Zombie
- Star Wars: Battlefront II

MODs

- Dungeon Siege 2 Tool Kit 1.7
- F.E.A.R. SDK 1.02 (DVD)
- A Hunt Through The Dark Series (DVD)
- NeverWinter Nights CEP 1.2 (DVD)
- Starmaker (The Movies) (DVD)

- UT2004 ECE Bonus Pack 1.1 (DVD)
- MetaBall 1.0 (UT2004) (DVD)

Utilitare

- Antivirus
- KAV Personal 2006 6.0.15.230b
- Symantec W32.Sober Removal 1.7.1
- Trojan Guarder Gold 6.92
- Drivere
- ATI Catalyst 5.11
- ForceWare 81.94 (DVD)

Patch

- Battlefield 2 v1.12 (DVD)
- Civilization IV v1.09
- GTR v1.5.0 (DVD)
- LOTD v1.1 (DVD)
- Quake 4 v1.04
- UFO Aftershock v1.1 (DVD)

Shareware

- HyperSnap-DX 6.00b6
- Nero 7 (DVD)
- QuickTime 7
- Total Commander 6.53

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!! – Richard Burns Rally

Richard Burns Rally este, fără îndoială, una dintre cele mai realiste experiențe între și pe patru roți pe care le-am trăit vreodată de la Colin McRae încoace, gradul ridicat de realism din punct de vedere al comportamentului și al setărilor parametrilor mașinii fiind principalele motive pentru care maniacii sporturilor cu motor l-ar alege. Din fericire, Richard Burns Rally nu li se adresează doar lor, jocul ce poartă numele fostului mare campion de raliuri constituind o experiență inedită pentru oricare dintre noi. Vă invităm, așadar, să faceți cunoștință cu unul dintre cele mai provocatoare simulatoare auto realizate vreodată, căruia merită să-i acordați toată atenția. Am ales acest excelent joc în memoria celui care a fost Richard Burns, unul dintre cei mai mari piloți de raliuri care au trăit vreodată.



IANUARIE 2006

Editorial	3
Știri	6

INTERVIU

Mike Dunkle	14
Steaua	18

PREVIEW

Hitman: Blood Money	20
Caesar IV	22
Sensible Soccer 2006	24
Titan Quest	26

REVIEW

Chrome: Specforce	28
The Movies	30
World Racing 2	32
Shadowgrounds	35
Peter Jackson's King Kong	36
Crime Life: Gang Wars	40
Star Wars: Battlefront II	42
Prince of Persia: The Two Thrones	44
Worms 4 Mayhem	48
Stubbs the Zombie	
in Rebel Without a Pulse	52
Need for Speed: Most Wanted	54
Knights of the Temple 2	58
Space Rangers 2: Dominators	60
GUN	62

MODs

Metaball	64
Unreal Tournament 2004:	
Editor's Choice Edition Bonus Pack	65
A Hunt Through the Dark	65

ONLINE

World of Warcraft	
Interface Customization	66

SOFTWARE

Tunneling pentru gameri	67
-------------------------	----

JOCUL ANULUI 2005

CONSOLE

PS2	
Destroy All Humans	76
Nintendo DS	
Meteos	80
Another Code: Two Memories	81

HARDWARE

Ultra PRO Ultra PALADIN XV	82
Nintendo Game Boy Micro	83
MonsterGecko Pistol Mouse FPS	83
Microsoft Remote Keyboard Media Center	
Edition	83
Speed Link Triton Headset	84
Logitech Cordless Desktop MX5000 Laser	84
BenQ 610	84
Orite Audio IP-Camera IC-301	84
Sony Walkman Hard Drive MP3	
Player NW-HD5	85
Asus WL-500g	85
Speed Link StormTrooper MiniPad	85
Gamer vs. Gamer: Cele mai bune mouse-uri optice în test	86
Get Mobile	
Nokia 6233	90
Siemens AL21	90
Philips 768	90

LIFESTYLE

www.	92
Concert Tiesto	92
Filme	
Zathura	92
Doom	93
Serenity	93
DVD-uri	93
Patch	95

68	CHATROOM	
	LA MULȚI ANI, LEVEL!!!	96

RICHARD BURNS S-A STINS DIN VIAȚĂ

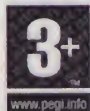


Richard Burns, unul dintre cei mai buni piloți pe care i-a cunoscut Campionatul Mondial de Raliuri și campion al ediției din 2001, a trecut în neființă. Burns, care a fost diagnosticat cu astrocitom (o formă de tumoare pe creier) în noiembrie 2003, a plecat dintre noi în noaptea de vineri, 25 noiembrie 2005, la vârsta de 34 de ani. Ne-a plăcut jocul, ne-a plăcut campionul, ne-a plăcut omul. Odihnească-se în pace.

Iar ca un semn de omagiu și apreciere la adresa marelui campion, noi, cei care ne dăm aici sufletul pentru voi, am hotărât astfel să oferim în versiune completă unul dintre cele mai bune simulatoare auto din toate timpurile: Richard Burns Rally, un titlu de referință ce îi poartă numele cu mândrie și care ne va aduce mereu aminte de experimentatul pilot.

PC CD-ROM

RICHARD BURNS RALLY.



DIGITAL ANVIL NU MAI E

Mai țineți minte jocul Freelancer? Era produs de niște băieți cu mult talent, dar foarte puțin timp la dispoziție. Ei, din păcate, dacă până de curând încă mai existau dubii, Digital Anvil (pentru că despre el este vorba) tocmai și-a închis porțile. Așa se face că Brute Force va avea onoarea, dacă-i putem spune așa, de a fi ultimul joc ce poartă amprenta celor de la Digital Anvil. Gigantul Microsoft a declarat că va organiza o mutare a foștilor angajați în studiourile din Redmond, Washington, toate aceste mișcări de trupe urmând a se finaliza în 31 ianuarie 2006. Oricum ar fi, să sperăm că toată lumea își va găsi un loc de muncă după această mutare a resurselor.



SIMON SOLOMONARUL SE ÎNTOARCE

Vești din ce în ce mai bune pentru iubitorii genului adventure. Silver Style Entertainment (Gorasil și The Fall - Last Days of Gaia) l-a "cumpărat" pe Simon și plănuiește să-l pună la treabă cât de curând. Dacă e să dăm crezare declarațiilor producătorilor, Simon the Sorcerer 4 va fi un adventure 3D fără nici cea mai mică urmă de action. Foarte frumos, dar mă abțin să lansez artificii pe care le păstrez pentru Monkey Island 5, deoarece până în a doua jumătate a lui 2006 (când se preconizează că va fi gata) mai este mult, iar procesul de creație este complex și are multe aspecte.

Pe o notă puțin mai personală, ideea unui Simon vorbitor de limbă germană nu-mi prea surâde (cine a jucat Simon the Sorcerer 1 sau 2, versiunile



talkie, știe). Totuși păstrez o urmă de speranță. Dacă Simon the Sorcerer 4 se bucură de prezența lui Mike Woodroffe (pe post de consultant), presupun că Silver Style o să facă un efort în plus și o să găsească pe undeva niște actori englezi care să-și împrumute vocile personajelor din joc...



LEVEL TOP 10

1. World of Warcraft	113
2. Call of Duty 2	86
3. Quake IV	65
4. Black&White 2	50
5. X3: Reunion	34
6. Serious Sam 2	31
7. Civilization IV	28
8. Football Manager 2005	18
9. FIFA Manager 2005	11
10. UFO: Aftershock	4

DECEMBRIE
2005

Top preluat de pe www.level.ro

PROJECT IM - NEXT GENERATION COMPUTER GAME

Oamenii de la Zero Point Software au lansat câteva detalii vizuale, printre care și un filmuleț (pe DVD), din Project IM, un shooter futuristic care-l va folosi pe Măria Sa Unreal Engine 3 pe post de ambalaj grafic. Din păcate, producătorul este cam zgârcit cu informațiile despre noul joc, declarând doar că Project IM, aflat încă în stadiu de predezvoltare, face parte din următoarea generație de FPS-uri. Așadar, ne va scoate ochisorii din orbite cu o grafică (nu chiar atât



de) fotorealistă și cu tot ceea ce așteptăm de la viitoarele jucării virtuale. Zero Point Software poartă la această oră tratative cu diverși distribuitori și investitori care să pună umărul

și banul pentru a ne lovi cu un joc de excepție. Ceva legat de o nouă rasă de soldătești puși pe fapte mari, din câte-am reținut.

RED ORCHESTRA: OSFRONT 41-45 VA FI DISTRIBUIT PRIN STEAM

Valve a hotărât. Red Orchestra, excelentul mod pentru UT2004 ce folosește ca fundal al Doilea Război Mondial, va fi distribuit prin Steam, Day of Defeat urmând să facă cunoștință cu primul său concurent direct. Tripwire Interactive, băieții din spatele mod-ului transformat acum într-un titlu de sine stătător, au hotărât însă să-i schimbe puțin denumirea. Probabil că Red Orchestra suna prea "muzical" și l-au transformat într-un cârnăcior: Red Orchestra: Osfront 41-45. Jocul le oferă jucătorilor șansa să aleagă între 28 de arme de infanterie sau să se așeze la comanda celor 14 tipuri de vehicule prezente pe frontul rusesc în perioada 1941-45, întreaga acțiune desfășurându-se pe întinsul a peste 12 hărți, bazate pe locații și măceluri reale. Ce mai, un adevărat simulator de luptă al celui de-al Doilea Război Mondial.

Ar mai fi de reținut că originalul Red Orchestra a câștigat competiția cu premii în valoare de 1.000.000 de dolari Make Something Unreal organizată de Nvidia. Jocul clădit pe engine-ul Unreal 2.5 al celor de la Epic a reușit să introducă noi elemente de gameplay și o mulțime de alte bunătăți ce l-au transformat într-un veritabil concurent pentru Battlefield 1942. Day of Defeat, atenție la neatenție!



BLU-RAY DIN PARTEA CASEI



Deși canalele de știri sunt inundate de informații legate de lansarea consolei Xbox 360, cei de la Sony reușesc să ne atragă atenția cu o știre legată de al lor PlayStation 3. Astfel, consola ce urmează să fie lansată peste un an de zile (uaaa...) va avea un preț cuprins între 300 și 400 de dolari, asta în condițiile în care o unitate Blu-Ray (standard ales de Sony pentru noua consolă) va scoate din buzunarele cumpărătorilor aproximativ 1.000 de dolari. Practic, cei de la Sony fac un frumos cadou celor care aleg PS3-ul. Așteptăm cu interes replica celor de la Microsoft.



CEHII VIN CU JOCURI NOI PENTRU VOI

Talentații indivizi de la Pterodon (Vietcong) și Illusion Softworks (Vietcong, Mafia, Hidden&Dangerous) au anunțat că își vor uni din nou forțele pentru a produce încă un FPS. Atât. Pe bune, asta e știrea. Gata. Nu mai citiți. O să fie un joc nemaipomenit. Zic ei. Gata. Înapoi la culcare.

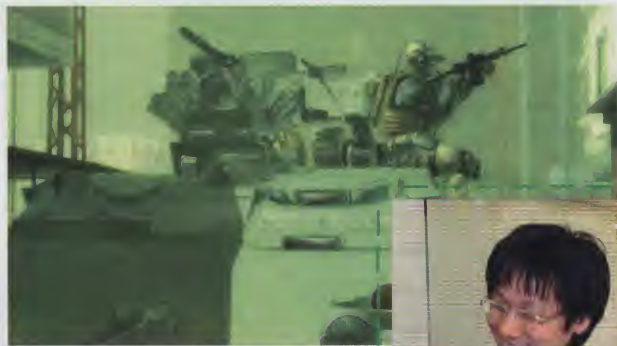
HISTORY CHANNEL VA FOLOSI JOCLUL BROTHERS IN ARMS LA REALIZAREA UNEI SERII DE DOCUMENTARE

Brothers in Arms: The Untold Stories of the 502nd este titlul unei serii de documentare, de câte o oră fiecare, ce au debutat pe 18 decembrie și au folosit imagini din jocul produs de Gearbox Software pentru a recrea atmosfera de pe câmpul de luptă. Alegerea s-a bazat pe faptul că băieții de la Gearbox și-au făcut bine temele, aceștia adunând mormane de imagini din cel de-al Doilea Război Mondial, și au intervievat veterani ai acestuia, pe care apoi i-au recreat în jocul care avea să le relateze povestea de război. Producătorul de jocuri a declarat că a petrecut mai mult de un an studiind hărți ale armatei, fotografii și jurnale pentru a realiza documentarul virtual.

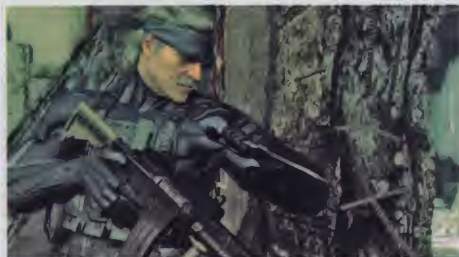


METAL GEAR SOLID 4 SAU TE OMORI!

După ce Mitza ne-a cam arătat discret ștreangul pe care-l ține sub birou pentru cazuri de urgență (știri duplicate, despărțiri, curse pierdute în NFS), mi-am adus aminte de alt personaj invitat (mai puțin discret) să-și ia o vacanță prelungită dacă nu-și face treaba. Este vorba de Hideo Kojima, "părintele" legendarei serii Metal Gear Solid. Păi cum așa?, stați și vă întrebați. Câțiva



fani, care iau jocurile prea în serios, se pare că l-ar fi "rugat" insistent să joace un rol major (aka tartorul echipei) în cadrul proiectului Metal Gear Solid 4. Băiat finuț, Kojima a acceptat (dar asta știți deja), iar acum nu se mai teme că-i va călca pe urme lui Lennon...



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI

**„MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - NOIEMBRIE 2005
ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL**

- Jocul original Need for Speed Most Wanted a fost câștigat de Dorian Petruș din București.
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Bogdan Cuciurean din Pitești.
- Banii necesari achiziționării jocului Diablo II îi sunt returnați lui Andrei Vlad Popescu din București.
- Un SUPER tricou cu Grand Theft Auto: Liberty City Stories a fost câștigat de Cristian Budeanu din București.
- 2 seturi de câte 2 MEGA postere cu jocurile Grand Theft Auto: Liberty City Stories și The Warriors au fost câștigate de Lucian Bărbuțoiu din București și de Mircea Corboveanu din București.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2, ce va avea loc în data de 20 decembrie 2005.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-345.55.05.

Cartela
COSMOTE

0,16 €/ min.

tarif unic
indiferent de rețea

Vorbești cu până la

47%
mai ieftin!

 **COSMOTE**

In touch with life

WARREN SPECTOR O DĂ PE ABURI

Îl mai ți-neți minte pe Warren Spector? Ți-a rămas în minte, cu ochelari? Ei bine, nu era tac'su, ci doar unul dintre cei mai bine văzuți game designeri (asta până la Deus Ex 2). Ei, omul nostru a pus acum ceva vreme bazele unui nou studio de producție, Junction Point Studios, iar acum a anunțat că lucrează la un nou joc, bazat pe engine-ul Source, care va fi distribuit prin Steam. Spector, secondat de cel mai fidel câțel, își propune să spargă câteva reguli de bază ale gaming-ului cu ajutorul acestui nou joc nonconformist.

Dă Doamne!



CHINA VS. BLIZZARD

Se pare că jocul World of Warcraft nu le prieste deloc gamerilor din China. De această dată, un tânăr de 13 ani a murit în timp ce lucra la reconstituirea unei scene din joc. Părinții copilului tembel au apelat la un avocat specializat în combaterea dependenței de internet (se pare că există și dintr-ăștia) care, după ce a mai contactat 63 de familii, se pare că ar fi pregătit un dosar beton împotriva Blizzard. World of Warcraft are în acest moment peste 4,5 milioane de jucători, din care 1,5 milioane doar în China. Alarmați de ultimele incidente legate de WoW, cei de la Blizzard s-au gândit să paseze problema părinților. Așa că au venit cu sistemul "parent control", care permite părinților să controleze sesiunile de WoW ale celor mici. Mai exact, după ce bați copilul până spune user-ul și pass-ul, te loghezi, alegi o parolă pentru "parent control" și selectezi zilele și orele în care acesta se poate juca. Este recomandat ca în prealabil să te înțelegi cu restul părinților din guildă și să ai grijă ca banii de buzunar să nu-i permită copilului un cont alternativ.



N-GAGE QD, ULTIMUL DIN FAMILIE

Acum două săptămâni, Mitza și-a pierdut N-Gage-ul. A fost trist vreo jumătate de oră, noi am încercat să-l consolăm, după care l-a găsit și ne-a uitat din nou, retrăgându-se în lumea lui de basm. A N-Gage-ului.

Dar nu despre asta vorbim aici, ci despre recentul anunț făcut de Nokia, în care am fost informați că nu va mai continua să producă noi versiuni ale N-Gage-ului (deși acum câteva luni exact asta spunea, surprinzător). Ceea ce nu înseamnă că va fi sistat suportul pentru cele două modele de N-Gage disponibile. Din contră, se vor lansa o serie de jocuri noi, iar un nou magazin online destinat acestora va fi deschis în curând.

Oamenii de la Nokia au declarat că vor acorda o importanță crescândă jocurilor pentru Seria 60, dar că se vor concentra din ce în ce mai mult și pe filme și muzică. Promit însă că în 2007 vor rupe din nou piața jocurilor pe mobile cu un model care să folosească din plin un ecran mai mare și cine știe ce alte avantaje tehnologice o să apară până atunci.

STAINLESS STEEL STUDIOS ÎȘI ÎNCHIDE PORȚILE

Din categoria veștilor proaste, ce servesc drept subiect pentru știrile triste de care fugim ca de nespălatu', ni s-au arătat semne care anunțau moartea prematură și iminentă a companiei Stainless Steel Studios, părinții lui Empire Earth. Mare păcat, însă ne consolăm cu gândul că Rise & Fall: Civilizations at War (cel mai tânăr dintre copiii lui SSSI) este gata și va vedea cât de curând lumina strălucitoare a zilei, reușind să scape de mâna unora care i-ar fi rupt picioarele și i-ar fi trimis în lumea largă la cerșit... Dar Stainless Steel s-a dus și odată cu el s-a destrămat o echipă de oameni talentați care de-a lungul anilor au încercat să ne satisfacă poftetele. Să le fie țărâna ușoară.



CUM SĂ-ȚI VINZI ADRESA DE E-MAIL PENTRU 380 DE LIRE STERLINE

Că Xbox 360 s-a lansat, iar pofticioșii s-au călcat în picioare pentru a pune mâna pe un exemplar, nu mai este nici un secret. Un băiat isteț s-a gândit să profite de pe urma importantului eveniment într-un mod mai puțin obișnuit. Ce-a făcut dumnealui? Și-a creat o adresă de e-mail pe care a botezat-o xbox360no1store@hotmail.com, iar apoi a scos-o la mezat pe eBay. Faptul că ea nu conține simboluri ușchite a atras suficienți comercianți și fani deopotrivă, care s-au înscris în licitație sperând să obțină exclusivitatea folosirii ei. Dar important nu este cine a câștigat trăsna licitație, ci suma pe care acesta a scos-o din buzunar pentru a pune mâna pe o adresă(!) de e-mail: nici mai mult, nici mai puțin decât 380 de lire sterline. Stau și mă gândesc, oare cât aș lua pe sexyplaystation@yahoo.com... Neaaaah!



Cartela
COSMOTE

0,10 € / min.

**către un număr favorit
indiferent de rețea!**



In touch with life



PROBLEME CU XBOX 360

Cererea pentru aceste console este atât de mare încât Microsoft nu poate nici pe departe satisface momentan multitudinea de comenzi. Unii mai norocoși au reușit să pună mâna pe ea și, evident, au apărut primele impresii. Acestea s-au rezumat la "HUOOOO Microsoft! E defectă, idiotoilor, nu mere! Vreau marafații înapoi!". Evident, un sămbure de adevăr există, în sensul că această consolă nu prea funcționează. Microsoft a dat și un comunicat de presă prin care a confirmat existența unor defecte minore, dar care nu au legătură neapărat cu hardware-ul, ci mai mult cu jocurile în sine... mda, mă rog. Alții au pus aceste reproșuri pe seama șocului generat de lansare și a speranțelor prea mari ale consumatorilor (să înțeleg că atunci când cumperi un casetofon, trebuie să te aștepți să nu funcționeze?). Dar deocamdată noiăștia mai prăpădiți va



trebui să așteptăm un pic cu primele impresii până când ne va pica un Xbox 360 în mână. Așa că scepticismul ne îndeamnă la răbdare. Hm, să fie la mijloc un soi de conspirație?

ELECTRONIC ARTS, PE CULOARELE TRIBUNALELOR

Pernell Harris, proprietarul studioului independent de jocuri Virtual Jam, a dat în judecată compania Electronic Arts. Acesta susține că EA a încălcat un contract și o înțelegere confidențială, ambele cu referire la jocul Madden NFL 06, când a folosit o parte dintre ideile sale în joc fără a i se oferi recompensa materială cuvenită. Bineînțeles, omul încearcă acum să obțină binemeritata

recompensă, compensații, dar și sumele necesare achitării costurilor de judecată.

Caracteristica jocului la care se referă Harris este modul NFL Superstar, ce-i permite jucătorului să preia controlul unui jucător NFL, creat de el însuși, atât pe teren, cât și în afara lui. Harris a declarat că modul derivă dintr-un joc pe care l-a „servit” celor de la EA în toamna anului 2003, intitulat Heart of a Champion și care, de asemenea, îi lăsa pe jucători să controleze viața de zi cu zi a unui jucător de fotbal american.

Oare de aceea modul NFL Superstar nu se regăsește în versiunea pentru Xbox 360 a jocului?



SE VOR LANSA

The Apprentice
Tomb Raider: Legend
Scarface: The World Is Yours
Jaws Unleashed
25 to Life
Modern Naval Battles: WWII at Sea
True Crime: New York City
WWII Tank Commander
Hitman: Blood Money
Torino 2006 - The Official Video Game of the XX Olympic Winter Games

IANUARIE 2006

Legacy Interactive
Eidos Interactive
VU Games
Majesco Games
Eidos Interactive
DVG
Aspyr
Merscom
Eidos Interactive
2K Sports



CAMPIONATELE VISA

Visa International, sponsor tradițional al Jocurilor Olimpice, anunță lansarea jocului online Campionatele Visa, Torino 2006, un joc online gratuit la care participă jucători din peste 23 de țări, inclusiv România. Competiția a început, iar marele câștigător din România va avea ocazia să concureze cu câștigătorii din alte țări, în cadrul unei competiții internaționale care va avea loc la Torino, chiar în timpul Jocurilor Olimpice de Iarnă. Premiile adiționale sunt oferite de Lenovo și Panasonic și constau în laptopuri ThinkPad și sisteme home theatre. Jocul poate fi accesat la adresa www.visa.com și vă asigur că merită toată atenția, el fiind dezvoltat de Stuart Moulder de la WildTangent. Iar ca să vă spulber și ultima umbră de îndoială, aflați că Stuart Moulder a lucrat în divizia de jocuri a Microsoft timp de nouă ani, contribuind la dezvoltarea unor jocuri precum Halo, Age of Empires, Close Combat și Motocross Madness.



TOPUL CELOR MAI VIOLENTE JOCURI

Family Media Guide (Dumnezeu știe cine mai sunt șiăștia, dar par importanți) au făcut publică lista cu cele mai violente 10 jocuri ale anului 2005. Criteriile au fost multe, zic ei, iar fericiiți câștigători sunt: Resident Evil 4, Grand Theft Auto: San Andreas, God of War, Narc, Killer 7, The Warriors, 50 Cent: Bulletproof, Crime Life: Gang Wars, Condemned: Criminal Origins și True Crime: New York City.

Cum noi am jucat jumătate din lista asta, ne simțim dintr-o dată al naibii de periculoși. Watch out, I know Kung-Fu!



DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE



FLATRON ARTISTIC

L1940B
DIAGONALĂ: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1740P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°



FLATRON ULTRASLIM

L1980Q/L1980U
DIAGONALĂ: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1720B/L1720P

DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1720P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 550:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1520B/L1520P

DIAGONALĂ: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1520P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1930S/L1930B

DIAGONALĂ: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P

DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1730P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P

DIAGONALĂ: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1530P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1915S

DIAGONALĂ: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1715S

DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1515S

DIAGONALĂ: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1950S-SN

DIAGONALĂ: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN

DIAGONALĂ: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

[HTTP://RO.LGE.COM](http://ro.lge.com)

Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

Interviu Mike Dunkle

Director of Operations and Business Development, Valve Software

Când o persoană atât de importantă precum Mike Dunkle de la Valve face o vizită în România, este recomandat să lași totul la o parte, să pui mâna pe reportofon și să ai pregătite cât mai multe întrebări posibile. La invitația lui Silviu Stroie, șeful Computer Games Online SRL, reprezentantul local Valve, am avut ocazia să aflăm pentru voi detalii despre Steam, Half-Life și următoarele jocuri de la Valve.

Care este numele dumneavoastră și ce poziție dețineți în cadrul Valve?

Numele meu este Mike Dunkle și sunt Director of Operations and Business Development la Valve Software. Sunt la Valve de cinci ani deja și m-am ocupat de partea de Business Development în majoritatea timpului. Am ajuns la Valve inițial pentru a ajuta la crearea Steam-ului, am fost unul dintre cei care au venit cu această idee și au propus-o celor de la Valve. Acum mă ocup de programul internațional de Cyber Cafe-uri și de activități zilnice legate de Steam. În acest moment, Valve are aproape 100 de angajați, cam 80 se ocupă de jocuri și Steam, iar 20 de administrare, ca mine.

Ne puteți spune mai multe despre programul dedicat Cyber Cafe-urilor?

Valve a pornit acest program cu puțin înainte de lansarea versiunii de retail a primului Counter-Strike. Acest program a fost în centrul disputei legale dintre Valve și Vivendi. Din fericire, am câștigat acest proces și am reușit să menținem controlul asupra acestui program. În acest moment, sunt implicate în el probabil 6.000 de cafe-uri din toată lumea și adăugăm 1.000 de cafe-uri în fiecare lună. Există aproximativ 150.000 de PC-uri în acest program. Ce e interesant este că zonele cele mai importante sunt Asia: Coreea, Malaysia, Taiwan, Singapore și apoi Europa de Est: Bulgaria, România, iar acum voi pleca în Rusia pentru a începe și acolo implementarea acestui program.

De ce Europa de Est? Dat fiind că suntem cunoscuți ca o zonă în care pirateria este foarte dezvoltată?

Unul dintre celelalte lucruri pe care le fac la Valve se referă exact la această problemă. După cum știți, Steam-ul este o unealtă care luptă cu o eficacitate destul de mare împotriva pirateriei. E adevărat că rata pirateriei este foarte ridicată, dar programul nostru de Cyber Cafe-uri vine cu o mulțime de avantaje pentru atragerea cafe-

urilor. Una dintre aceste facilități este aceea de a avea jocul nostru nou-nouț exact în momentul în care se lansează. De exemplu, o să lansăm Darwinia prin Steam, iar Cyber Cafe-urile descarcă în acest moment jocul, urmând ca atunci când e lansat să îl aibă deja instalat. Am mai făcut asta cu Rag Doll Kung-Fu, iar în Asia, în noaptea în care a fost lansat, majoritatea Cyber Cafe-urilor au fost deschise toată noaptea pentru a organiza competiții cu acest joc.

Pregătiți și Sin Episodes...

Da, după cum știți, vom lansa prin Steam și Red Orchestra, așa că avem o serie de jocuri de la alți producători care vor fi lansate prin Steam. Iar când semnăm un astfel de contract cu un alt producător îi oferim și posibilitatea de a-și lansa jocul în cadrul acestui program de Cyber Cafe-uri. Așa că dacă ești un cafe din România și vrei să ai cele mai noi jocuri, rapid și să fie și legale, atunci te poți înscrie în programul nostru. Și apropo de piraterie, mi-am dedicat o bună bucată din timpul meu luptei împotriva acestui fenomen. Asta înseamnă colaborare cu autoritățile locale, similar cu ce fac cei de la Microsoft. De fapt, chiar sunt în contact cu cei de la Microsoft tot timpul. De exemplu, în România țelul nostru ar fi să legalizăm 75% din Cyber Cafe-uri. Asta ar fi un succes. Dar în același timp trebuie să ne asigurăm că le oferim tot timpul ceva nou.

Nu cumva v-a și ajutat pirateria din România? Pentru că, în cele din urmă, așa a devenit Counter-Strike extrem de popular.

Da... Nu o să te contrazic. CS a devenit foarte popular și vom lucra în continuare pentru a-i menține popularitatea, dar nu vom aplica un tratament preferențial nici unui joc, pentru că vrem să se dezvolte toate la fel de mult.

Avem în Steam implementate niște programe legate direct de Cyber Cafe-uri. De fapt, este prima dată când vorbesc de asta în afara Coreei... Este vorba de un concept numit „frequent player”, care îi permite unui jucător să participe la diverse competiții (cu premii oferite de Valve sau de reprezentanții noștri locali) nu



Mike Dunkle și subsemnatul, după o oră și ceva de întrebări și răspunsuri



Silviu Stroie și Mike Dunkle

„De exemplu, în România țelul nostru ar fi să legalizăm 75% din Cyber Cafe-uri. Asta ar fi un succes. Dar în același timp trebuie să ne asigurăm că le oferim tot timpul ceva nou.”

pe baza talentului său la jocul respectiv, ci a timpului pe care l-a petrecut în el. Vrem de asemenea să susținem crearea de ligi în cadrul cafe-urilor. Avem de exemplu chiar acum o competiție importantă în Coreea de Sud și am vrea să aducem acest concept și aici. Vom începe din 2006 o competiție numită Counter-Strike: Source Game Night în cafe-urile din America de Nord și Anglia, unde, la fel, se pot câștiga diverse premii după o noapte de meciuri.

Așadar, programul de Cyber Cafe-uri este foarte important pentru noi. De fapt, sunt trei mari direcții de afaceri pe care le urmează Valve: avem partea de retail, foarte importantă, apoi avem Steam-ul și apoi acest program de Cyber Cafe-uri. Toate trei se suportă una pe alta și sunt toate foarte importante pentru Valve.

Plănuțiți să renunțați în viitor la partea de retail?

Nu, în nici un caz. Partea de retail este mult prea mare și prea importantă pentru noi. Ce e haios este că, în acest moment, una dintre cele mai dese „plângeri” pe care le aud de la clienții de pe partea de distribuție online se referă la dorința acestora de a avea și CD-ul sau cutia

jocului. Ceea ce e de înțeles... Însă eu, de exemplu, nu cred că am mai cumpărat software pe CD sau DVD de vreo doi ani, în afară de jocuri. Tot ce am, am cumpărat online. Și cred că World of Warcraft a fost ultimul joc pe care l-am cumpărat online. Așa că dacă mă întrebi „vor vrea oamenii să treacă peste cinci ani numai pe distribuție digitală?”, nu aș ști să-ți dau un răspuns sigur, este o întrebare dificilă. Partea de retail va fi întotdeauna importantă pentru noi. Avem de exemplu o relație foarte bună cu EA acum, iar EA este o companie foarte bună când vine vorba de așa ceva.

Și alte mari firme de distribuție își pun bazele propriilor lor sisteme de distribuție online. Ce părere aveți despre asta?

Nu mă deranjează. Noi ne concentrăm pe relația noastră cu alți producători. Cu Steam am vrut să punem bazele unui sistem de distribuție care să îi avantajeze pe micii producători, să poată produce jocuri și să le vândă. Un joc care se va vinde în doar 50.000 de copii s-ar putea să nu atragă interesul firmelor mari de distribuție retail, dar nu ar avea nici o problemă să se distribuie online. Rag Doll Kung-Fu este un exemplu perfect pentru asta și sper ca și Red Orchestra și altele să aibă același succes.

Iar faptul că și alte firme de distribuție preiau aceeași idee o legitimizează, de fapt. Distribuția online devine parte integrantă a fiecărei firme de distribuție.

Cât despre piraterie în distribuția online, pentru Half-Life 2 trebuia să fii conectat la Steam ca să îl joci, așa că asta a rezolvat niște probleme. De asemenea, pentru prima dată, un joc s-a lansat în întreaga lume în aceeași zi. Am avut evident și noi probleme cu pirateria, dar nu așa de multe ca într-un model de distribuție obișnuit. A fost un eveniment de succes.

Va fi Aftermath distribuit exclusiv prin Steam?

Nu s-a ajuns încă la o decizie în această privință. Va fi cu siguranță distribuit prin Steam, dar avem în minte și alte opțiuni. În acest moment, nu cred că va fi nici un joc distribuit exclusiv prin Steam, doar dacă nu sunt jocuri foarte mici.

Cum poate o persoană obișnuită să producă un MOD și să ajungă să scoată bani de pe urma lui?

Noi recomandăm să terminați o versiune jucabilă, să folosiți SDK-ul nostru și să ne contactați la sdk@valvesoftware.com sau steambusiness@valvesoftware.com și să ne arătați ce aveți. Sunt câteva praguri care trebuie depășite, ca de exemplu 1.000 de jucători pentru proiectul vostru. Atunci vom dori să ne contactați. Dar nu este un lucru strict. Atâta timp cât e bun, vom fi interesați de proiect. Valve crede în cei „mici”, tocmai de aceea am creat un pachet de tehnologii destinat acestora, pentru a-i ajuta. Tot ce trebuie să faceți pentru a avea acces la SDK este să aveți un cont la Steam. Iar SDK-ul de

Steam vă dă posibilitatea să aveți acces la foarte multe lucruri din joc, plus o sumedenie de unele destinate modding-ului. Avem oameni care fac RPG-uri, jocuri de sport, de strategie sau simulatoare auto, pentru că engine-ul le permite asta. Sper să vedem în curând astfel de proiecte independente lansate pe Steam. Dar puteți de asemenea să nu folosiți software-ul nostru. Un exemplu foarte bun pentru asta este Red Orchestra, care este un MOD de Unreal Tournament. Sau Rag Doll Kung-Fu, care este pe un alt engine.

Cât de profitabilă poate fi pentru micii producători distribuția prin Steam față de retail?

Depinde de vânzări. Dar asta vrem să ofe-

„Cu Steam am vrut să punem bazele unui sistem de distribuție care să îi avantajeze pe micii producători, să poată produce jocuri și să le vândă.”

rim producătorilor, ceva mai avantajos decât distribuția normală. În retail, lucrurile sunt foarte complicate și costă foarte mult. La Steam ce costă cel mai mult este lățimea de bandă. Valve cumpără constant lățime de bandă în întreaga lume, iar costurile pentru asta scad din ce în ce mai mult, însă tot este o investiție destul de mare. În momentul acesta avem cam 200 de servere care se ocupă doar de distribuția de conținut. E o infrastructură imensă. Este însă clar că este mai profitabil pe Steam decât prin retail, pentru producător. Însă nu spunem nimănui „Nu distribui prin retail”, pentru că este un lucru foarte important, chiar și pentru Valve. Steam este foarte avantajos pentru jocurile care nu s-ar vinde într-un număr foarte mare prin retail.

Câți utilizatori are Steam-ul?

O să încerc să aproximez. În fiecare lună avem cam 2,5 milioane de utilizatori unici care intră pe Steam, fie că o fac pentru a juca un joc sau pentru a download-a o hartă nouă sau un patch.

Care a fost cel mai popular joc lansat pe Steam până acum?

Cu siguranță, Counter-Strike.

Spuneți ceva mai devreme despre World of Warcraft...

Da, multă lume din Valve joacă World of Warcraft.

Cum v-a afectat lansarea acestui joc? S-a redus numărul de jucători din Counter-Strike sau de utilizatori din Steam?

Nu s-a simțit. Sunt până la urmă două tipuri diferite de jocuri, iar cine vrea să le joace pe amândouă, poate să o facă. Avem o statistică cu jucătorii online, iar atunci când s-a lansat World of

Warcraft, ne așteptam să vedem niște scăderi, dar nu, numărul de jucători a continuat să crească în mod constant. Așa că ori piața s-a mărit, ori oamenii pot să le joace pe amândouă fără probleme.

De asemenea, World of Warcraft este diferit în cafe-uri, pentru că userul individual este cel care deține contul de joc. Pe când în cazul nos-

tru, cafe-ul are contul. Așa că cineva care se duce într-un astfel de cafe își plătește ora și are toate jocurile noastre incluse în acel preț. Pe când la World of Warcraft trebuie să-ți plătești atât ora, cât și contul de joc. În plus, nu ai competițiile pe care le organizăm noi cu Counter-Strike.

În legătură cu competițiile, cum plănuieți să luptați împotriva cheating-ului online?

Avem o echipă de oameni la Valve care lucrează constant la programul nostru de anti-cheating, pentru că este o problemă foarte importantă pentru noi. Atâta timp cât joci pe un server autorizat, nu ar trebui să existe probleme. De exemplu, dacă cineva se duce într-un cafe și

încearcă un cheat, contul respectivelui cafe va fi blocat, așa că posesorii de cafe-uri țin foarte mult să nu aibă asemenea jucători în sălile lor.

V-ați gândit să folosiți Steam-ul ca un program de file sharing peer-to-peer, gen Bittorrent?



„În fiecare lună avem cam 2,5 milioane de utilizatori unici care intră pe Steam, fie că o fac pentru a juca un joc, fie pentru a download-a o hartă nouă sau un patch.”

Suntem interesați să integrăm concepte asemănătoare în Steam. De ceva vreme, l-am angajat pe cel care a creat Bittorrent-ul, iar el ne-a

arătat multe lucruri noi pe care le-am și încorporat. Este dificil, pentru că în conceptul din spatele Bittorrent-ului avem o mulțime de oameni care au deja fișierul respectiv, pe când noi nu avem decât câteva servere de pe care oferim conținut. Dar este o metodă foarte eficientă. De exemplu, tocmai am lansat noua hartă nuke, iar lățimea noastră de bandă totală din întreaga lume a sărit la 10 GB/s, ceea ce este comparabil cu ce poate face un torrent. Așa că putem oferi conținut destul de rapid. Dar asta depinde în final de lățimea de bandă de care dispune utilizatorul. Ce e foarte haios este că în SUA media lățimii de bandă este sub 1,5 MB/sec, ceea ce este foarte puțin în comparație cu alte țări. De exemplu, în Coreea de Sud, se ajunge la 25 MB/sec la majoritatea utilizatorilor. Poate tocmai de aceea nu primim niciodată plângeri din Coreea când lansăm conținut nou pe Steam.

Așa că ne interesează tot timpul noile tehnologii. Valve este până la urmă o companie axată pe tehnologie.

Este adevărat că Aftermath a fost amânat tocmai pentru a încorpora noi tehnologii în el?

„Da, avem și alte planuri în afara seriei Half-Life”

Sincer, nu pot să răspund la această întrebare. De fapt, data de lansare a jocului ține de cât de mulțumiți sunt cei de la Valve de el. Așa că va fi lansat când va fi gata, ceea ce este valabil pentru toate jocurile produse la Valve. Intern, data de lansare pentru Aftermath este februarie-martie 2006. Suntem foarte atenți și greu de mulțumit când vine vorba de jocurile noastre. Suntem cei mai duri critici ai produselor noastre.

Cum a fost să amânați lansarea lui Half-Life 2 pentru un an, din punctul vostru de vedere?

Nimănui nu-i place o amânare...

Jocul era aproape gata când a survenit această amânare?

Da, era foarte aproape de final. Eram la faza de finalizare. Dar am adăugat multe lucruri noi în joc, pentru că în acea perioadă de un an am avut mulți oameni care deveniseră disponibili. Nu toată lumea a fost afectată în aceeași măsură de această lansare.

Valve s-a schimbat de atunci, intern. Totul este foarte bine protejat acum.

Dar, în cele din urmă, am produs un joc care a plăcut publicului și încă îi mai place. Toată lumea a fost evident supărată pe această amânare, dar acum suntem mulțumiți de ceea ce am lansat. Iar când vom lansa Aftermath cred că oamenii vor fi mulțumiți și de el. Nu spun mai

„Nici un joc nu a fost întârziat pentru Steam. Nu am amânat Half-Life 2 pentru a fi lansat laolaltă cu Steam. Dacă Steam nu era gata odată cu Half-Life 2, atunci nu era lansat cu acesta, nici nu intra în discuție.”

multe despre joc, pentru că nu știu. Nici nu aș vrea, fiindcă la câte întâlniri cu presa am, mi-ar fi destul de dificil.

Ce urmează după Aftermath?

Vom continua să lucrăm la conținut nou pentru jocurile deja lansate. Ne-am propus să continuăm povestea din Half-Life pentru încă o bună bucată de timp. În acest moment, este foarte important pentru noi să lansăm noi hărți pentru Day of Defeat și Counter-Strike: Source. Cu ajutorul Steam-ului suntem foarte curioși să vedem cum va funcționa un joc episodic precum Sin. Din punctul meu de vedere, ca jucător, mi se pare foarte important să primesc conținut tot timpul prin Steam. Oamenilor le place asta.

Are Valve și alte planuri în afară de continuarea „familiei” de jocuri ce țin de Half-Life?

Da, avem și alte planuri, dar nu vă pot spune nimic despre ele.

Ca Business Development Manager, văd cel puțin trei oportunități noi de afaceri pe săptămână din partea celor care lucrează la Valve. Suntem o companie foarte deschisă la idei, chit că vin din interior sau din exterior. Dar nu pot să vă spun nimic despre ele, îmi pare rău.

Ați fost una dintre primele persoane care au lucrat la Steam. Din afară a fost văzut ca un proces îndelungat și destul de dificil. Cum a fost din punctul vostru de vedere?

Steam este o tehnologie dificilă, care se schimbă și crește mereu. Ca să fiu sincer, din punctul de vedere al unuia care a lucrat la el,

dacă vă uitați la ce a trebuit să facă Steam-ul, la momentele dificile prin care a trecut, cred că erau de așteptat. Când l-am lansat pentru prima oară, a trebuit să susținem întreaga comunitate de Counter-Strike 1.6, care era de câteva milioane de oameni pe care ar fi trebuit să-i trecem la noua tehnologie din prima. Steam s-a maturizat între timp și s-au adăugat noi componente. Putea să fie lansat mai rapid? Da, clar, se putea. Dar, din interior, sunt de părere că în cele din urmă a ajuns unde trebuia.

Nici un joc nu a fost întârziat pentru Steam. Nu am amânat Half-Life 2 pentru a fi lansat laolaltă cu Steam. Dacă Steam nu era gata odată cu Half-Life 2, atunci nu era lansat cu acesta, nici nu intra în discuție. Astăzi, Steam este o componentă importantă a lui Valve, dar când era încă în producție nu era deasupra nici unui alt proiect de-al nostru. Iar Steam este o tehnologie într-o continuă dezvoltare, întotdeauna apar noi elemente când vine vorba despre distribuția online.

Modelul de distribuție online gen Steam a început să fie copiat nu numai de companii din industria de jocuri, ci și de cele din industria de filme sau de muzică...

Da, toată lumea încearcă așa ceva, dar cu tehnologii diferite. Nu ne considerăm în competiție cu ei pentru că este vorba de lucruri diferite, până la urmă.

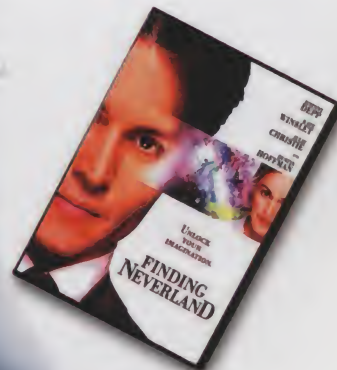
V-ați gândit să distribuiți muzică, de exemplu?

Da, ne-am gândit și la asta. Dacă mâine ar veni cineva care să ne propună să distribuim un film sau un album prin Steam, am fi interesați. Nu știu dacă am face-o până la urmă, dar am discuta cu ei. Nimic nu împiedică Steam-ul să distribuie și altceva decât jocuri. Dar în acest moment nu avem nimic planificat în această direcție.

■ Mitza

Half-Life 2: Aftermath, primul expansion pentru HL2

Jocuri, filme, prieteni...
PlayStation



4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =
899 RON
inclusiv TVA

Ofertă în limita stocului disponibil

De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!



* "PlayStation" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.
"PS2" este o marcă înregistrată a Sony Corporation.
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.

De vorbă cu campionii

Pentru că gamerul sare de unde nu te aștepți, iar sezonul lansărilor de simulatoare sportive tocmai s-a încheiat, ne-am gândit să vedem cum stau lucrurile prin lotul echipei campioane. La fotbal... în „11”... adică în lotul Stelei. Am stat de vorbă cu Victoraș Iacob, Florin Lovin și Mihai Neșu, câte un reprezentant al fiecărui compartiment al echipei.

L: Să începem cu jocurile voastre preferate...

V.I.: Pe PC prefer în primul rând jocurile de strategie, în special Age of Empires. Le-am luat pe toate la rând. De patru ani joc și manager, în special Championship Manager, acum Football Manager. Iar pe Xbox joc shooter-e și fotbal, Pro Evolution și FIFA.

M.N.: Eu am început să mă plictisesc de FIFA, acum prefer mai mult jocurile de la EA Big, sunt mai interesante. Joc FIFA Street, NBA Street și SSX On Tour. Dar pe PC mai puțin acum, mai mult pe PSP. Cred că avem 10 sau 11 în echipă. A câștigat teren în fața laptopului, mulți nici nu și-l mai aduc.



F.L.: Ar fi FIFA și jocurile de strategie. Dar îmi plac și managerele, care pentru noi sunt și o pregătire în eventualitatea în care, după ce ne vom lăsa de fotbal, vom dori să ne apucăm și de

antrenorat. Totuși, principalul rol al acestor jocuri este de relaxare.

L: Să vorbim puțin de tactica pe care o folosiți la Football Manager: cum sunt așezate echipele conduse de Iacob și Lovin?

F.L.: Eu prefer tactica 4-4-1-1, aceeași pe care o folosim și la Steaua, cu un vârf mai împins și unul mai retras. Această tactică acoperă foarte bine tot terenul și chiar dacă la prima vedere nu pare ofensivă, acel vârf împins e foarte bine susținut din spate. Iar primul „11” arată ca în realitate.

V.I.: Eu merg pe un sistem mai riscant, un 3-4-3. Prefer jocul cu trei atacanți și îmi place să înscriu de multe ori chiar dacă mă las descoperit.

Mihai Neșu: „Managerele mi se par plictisitoare, de aceea nici nu cred că am să mă fac antrenor vreodată.”



L: Să presupunem că bugetul nu ar fi o problemă, la fel și acordul jucătorilor. Ce transferuri ai face în realitate?

F.L.: Ca orice antrenor, l-aș dori pe Ronaldinho, care practic nu mai e doar un fotbalist, ci e

mult mai realist decât FIFA. Jocul e greu pe trei stele, în schimb am observat că pe patru sau pe cinci stele e mai ușor. Jocul are execuții și faze mai frumoase.

L: Care sunt campionii din lotul Stelei?

Victoraș Iacob despre Football Manager: „Jocul acesta creează dependență. E ca un drog.”

o adevărată industrie. Dacă e să luăm în considerare și aspectul financiar, poate să rezolve bugetul unui club. Pe lângă brazilian, ideal într-o echipă ar fi cuplul de fundași centrali, Alessandro Nesta și Fabio Cannavaro, după părerea mea cel mai bun din lume. Cam atât în linii mari pentru că prea multe schimbări la echipă pot crea un șoc care de multe ori nu poate fi suportat.



Relațiile de șoc te schimbă, nu mai există aceeași omogenitate.

L: Cum vede fotbalistul Iacob competiția dintre Pro Evolution Soccer și FIFA?

V.I.: La Pro Evolution am grupa mea de prieteni cu care joc de câțiva ani buni și e jocul de fotbal care mă pasionează cel mai mult. Din punctul meu de vedere, este

F.L.: La FIFA cu siguranță Neșu este campionul, iar la manager Victoraș Iacob ocupă primul loc. Eu sunt acolo la bătaie, încerc să-i ajung din urmă chiar dacă ei sunt gameri mai înrăiți.

V.I.: Pro Evolution Soccer nu prea joc cu colegii, FIFA am mai jucat și pot să spun că joc destul de bine. Neșu e cel mai dificil adversar, însă și Lovin e destul de bun și de obicei ne împărțim victoriile.

L: Punctele aduse de echipele noastre plasează România pe primul loc în acest moment (n.r. 1.12.05) în clasamentul UEFA, urmată de Anglia, Italia și Spania. Crezi că pe lângă un loc în plus pentru Champions League primim și un loc în FIFA?

M.N.: Sper ca de la anul, dacă mergem bine în cupa UEFA, să ne bage și pe noi. Măcar la „Other

Teams”, dacă nu tot campionatul. Până atunci, avem patch-urile care au adus în fiecare an Divizia A în FIFA. La Football Manager am văzut că avem și campionatul nostru și e foarte bine făcut. La Steaua e același lot, iar indicii jucătorilor sunt aproape de realitate. S-au documentat bine.





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare duminică
în rețeaua **Radio Mix**



Pssst!

- ▶ Producător IO Interactive
- ▶ Distribuitor Eidos
- ▶ Data apariției primăvara 2006
- ▶ ON-LINE www.hitmanbloodmoney.com

Seria Hitman s-a bucurat dintotdeauna de succes. Cheliosul cu sânge rece care găsește mereu noi moduri de a ucide un om contra cost a strâns o mulțime de admiratori în jurul său, mereu nerăbdători să încalțe pantofii însângerați ai eroului de câte ori le este oferită ocazia. Agentul 47, unul dintre cele mai controversate și mai brutale personaje pe care le-a oferit industria jocurilor, va intra din nou în casele noastre. La fel de interesant și de neîndurător, dar mai brutal ca niciodată și extrem de profesionist, cel mai bun asasin din lume se pregătește pentru ceea ce pare a fi ultima sa misiune în cadrul ICA, oferind un motiv în plus de îngrijorare pentru părinții de pretutindeni. Hitman: Blood Money rămâne

același joc nerecomandat minorilor, dar pe care aceștia îl vor juca indiferent de rating. Producătorul, IO Interactive, a declarat că intenționează să ducă întreaga experiență la un nou nivel, într-un joc de acțiune împodobit cu noi caracteristici și elemente de gameplay, pentru a ne oferi cel mai bun Hitman din serie și cea mai realistă simulare a vieții unui asasin fără scrupule.

Banii vorbesc

În Hitman: Blood Money, Agentul 47 se trezește prins la mijloc într-un război izbucnit ca din senin între două agenții contractante rivale. În clipa în care asasinii din cadrul

Plăcerea de a ucide

HITMAN

BLOOD MONEY

propriei sale agenții încep să fie eliminați sistematic, devine evident că în joc a intrat o agenție mult mai puternică. Dintr-o dată, 47 pierde orice contact cu agenția căreia îi servește interesele și simte că următoarea țintă poate fi chiar el. Împăcat oarecum cu ideea că ICA nu mai există, își strânge repede jucăriile și se mută în America, unde va încerca să-și continue nestingherit activitatea și să descopere adevărul ce se ascunde în spatele asasinatelor. Începând cu Las Vegas și o serie de alte state americane, mirosul banilor îi va purta pașii de acum înainte printr-o mulțime de alte locații exotice de pe întreg cuprinsul globului. Un asasin bun va rămâne întotdeauna un asasin, în ciuda băilor de sânge pe care le-a organizat de-a lungul carierei și a morții ce i-a însoțit mereu acțiunile, nu-i așa?

Cam atât despre poveste, despre care am fost asigurați că nu va duce lipsa răsturnărilor de situație aferente și a surprizelor ce ne vor lăsa cu gurițele căscate. Atât Eidos, cât și cei de la IO au sigilat orificiile prin care noi informații legate de firul narativ al jocului ar putea transpira. La urma urmei, e mai bine așa.

Tuning pentru 47

Agentul 47 a învățat multe de la ultima sa reprezentație, dar în ciuda unei povești diferite, felul în care ni se prezintă și modurile în care acționează le vor părea familiare celor care au jucat titlurile anterioare din serie. Misiunile ne trimit din nou pe urmele unor persoane cu greutate, cum ar fi demnitari din Orientul Mijlociu, capi ai mafiei, oameni de știință și extremiști pe care-i vom reduce la tăcere folosind o varietate de arme de foc și diverse metode „curate”. Pe lângă amortizorul armei, jucătorul va putea folosi corzi de pian pentru a-și strânge de gât adversarii, bate de baseball pentru a le împrăștia creierii pe pereți și o mulțime de alte unelte mai mult sau mai puțin ascuțite. Dintre acestea se remarcă (prin funcționalitate, bineînțeles) un pistol de pușcat cuie, extrem de folositor dacă încercă să le bage adversarilor bine mințile-n cap. Atât de bine, încât riscă să le iasă pe urechi... Vor exista, de asemenea, o serie de arme noi, complet upgradabile, cheltuind în acest scop banii pe care 47 i-a câștigat cu trudă. Dar cheliosul asasin nu se va folosi doar de arsenalul său „clasic”, mâinile sale învățând

între timp noi șmecherii cu care își va surprinde victimele. Printre acestea, putem aminti sucitul gâturilor dintr-o singură mișcare, de exemplu, o tehnică pe cât de mortală, pe atât de silențioasă, sau smulgerea armelor din mâinile adversarului, situație în care bănuți și singuri ce pățește nefericitul. Ori, și mai bine, dacă distanța față de adversar este mică și nu mai are timp să scoată arma, un cap expediat în plină figură rezolvă problema pe loc. Urmează apoi curățenia, agentul ascunzând corpurile neînsuflețite prin tomberoane și tot felul de cutii pentru a le feri de ochii curioșilor. Dar să zicem că nu ține figura, iar cineva îi descoperă pe amicii noștri necuvântători, dând apoi alarma. Ei bine, ce-ar fi dacă, în loc să-i strângem de gât sau să-i ciurumim, aceștia ar suferi un „mic” accident? Un candelabru se poate desprinde oricând de tavan. Ghinion.

47, gimnastul, și terenul lui de joacă

Antrenamentele i-au prins bine lui 47, care n-a stat pe gânduri și s-a înscris la cursurile unei școli de gimnastică pentru a face față noilor provocări. Acum se poate cățăra și sări fără efort peste pereți sau alte obiecte, se poate da peste cap și escalada diverse obstacole asemenea unui acrobat de profesie. Cu siguranță, Prințul Persan își roade deja unghiile de invidie. Dar inamicii nu-l vor lăsa pe 47 să se maimuțărească în voie pe garduri, aceștia sancționându-i acum mult mai drastic greșelile comise. Inteligența lor artificială a suferit îmbunătățiri majore în Hitman: Blood Money: gărziile reacționează imediat dacă descoperă, spre exemplu, urmele roșii de pași pe care 47 le lasă în urmă dacă a călcat în sângele victimei și ciulesc bine urechile la acțiunile NPC-urilor. Acum, acestea se vor comporta mult mai realist, îngreunând și mai mult misiunea agentului. Ca și cum n-ar fi fost de ajuns, producătorul a introdus sistemul Notoriety, ceea ce înseamnă că jucătorul nu va



Ha! Sunt oarbe!

mai putea organiza băi de sânge fără a-și vedea portretul robot pe prima pagină a ziarelor. Riscul de a fi recunoscut pe viitor de către un civil sau inamic va crește considerabil.

Să ucizi cu plăcere

Hitman: Blood Money nu se vrea a fi doar un joc provocator din punct de vedere al complexității, ci și unul care să arate bine, IO învelindu-l în cea mai nouă versiune a engine-ului grafic Glacier. Rămâne de văzut însă câte dintre promisiunile producătorului se vor adevăra și dacă într-adevăr vom face cunoștință cu cel mai bun joc din serie. La primăvară.

KIMO



Smith.
Agent...
Smith

Puțin
mai sus,
te rog



De la Manole citire

CAESAR IV

Producător: Tilted Mill Entertainment ▶ Distribuitor: Vivendi Universal Games

▶ Data apariției: trim. IV 2006 ▶ Online: www.caesariv.com

Totul a pornit de la o cărămidă. Una mare și grea... Să vă povestesc cum. Se făcea că Manole dădea de zor târcoale noii clădiri pe care tocmai o construise. Se oprea din când în când, cu un vădit aer de satisfacție pe față, și cuprindea întreg edificiul cu privirea. Zece Ane folosiseră pentru zidirea lui, printre care cea de-a cincea soție, soacra acesteia, nepoțica, fiica vecinului și mama măcelarului. Dintr-o dată, s-a trezit cu o cărămidă în cap, care l-a smucit violent din reverie. „Trebuie să

fie un semn de sus”, și-a spus acesta dezlipindu-și cu greu cărămida de față. Și, într-adevăr, chiar era un semn de sus: de pe acoperișul clădirii, un vlăjgan îi arăta viguros degetul mijlociu. „Bă, meștere, eu m-am răzgândit! O vreau pe Ana mea înapoi, că n-are cine să dea de mâncare la copii!”. În acel moment, Manole a avut o revelație. Și-a dat seama că lucrările pe bază de Ane nu rentează, piața acestora fiind una mult prea fluctuantă pentru simțul său pragmatic. Așa că a trecut la următorul

pas firesc al existenței sale de meșter versat, și anume construcțiile pe bază de pixeli. Adică city-builder-ele. A fost pe deplin satisfăcut de Caesar, Pharaoh și Zeus, ustensilele puse la dispoziție de către cei de la Impressions Games, însă când a venit vorba de Tilted Mill și al lor Children of the Nile, i-a cam scăpat cărămida din mână. Acum, așteaptă să vadă dacă va continua pe drumul acesta

sau se va întoarce la Anele sale... Răspunsul, după o scurtă pauză publicitară.

Noul Căramidol: construiești de nu te vezi!

Răspunsul de mai sus stă, de fapt, în mâinile celor de la Tilted Mill. Care, în mod cert, nu trebuie să calce într-un totuș pe drumul bătătorit de Children of the Nile, în special în ceea ce privește interfața și celelalte mici sau mari probleme ale sale. Dar să vedem ce are de oferit lui Manole acest nou Caesar, care îl va trage de guler și îl va pune conducător al unei noi provincii romane.

Odată așezat în scaunul puterii, va trebui să asigure propășirea celor de sub conducerea sa. În primul rând, numele de Manole îi dă ghes să construiască. Și aici, ca și la începutul articolului, totul începe de la o cărămidă. Și de la o bucată tasată de verdeață. Din cărămidă vor lua naștere casele locuitorilor și restul de construcții necesare unui oraș prosper, pre-



„Tutunul dăunează grav sănătății”

Uite aici un primar ordonat



Soarele apune romantic...



...iar luptele sunt pe cale să înceapă

cum cele care asigură divertismentul, cele ale pompierilor sau clinicile și spitalele. Desigur, toate serviciile asigurate de aceste clădiri trebuie să fie duse în cârcă de o industrie zdravă. Dacă e să jonglăm puțin cu numerele și nu suntem jongleri profesioniști, pe jos ne vor scăpa nu mai puțin de 100 de clădiri diferite.

După ce edificiile au fost ridicate, intervine bucățița tasată de verdeață, care se va transforma în drumuri, străzi și rețele de străzi, precum și în rute comerciale. Acestea din urmă sunt foarte necesare orașului nostru,

„Spre deosebire de titlurile anterioare, în care partea de simulare cântărea în balanță la fel de mult ca și cea de strategie, acum cea din urmă cică va cam rupe balanța”

deoarece trocul va avea un rol important în joc, fiindu-ne puse la dispoziție peste 30 de tipuri de resurse pentru comerț sau pentru a fi folosite în alte scopuri. O inovație interesantă în legătură cu drumurile e că acum acestea pot ocupa o poziție oricât de piezișă vrea colbul lor, spre deosebire de jocurile anterioare, în care erau obligate să stea ori pe

plinească acel ceva cât mai eficient posibil. Asta, însă, numai cu condiția ca noi să le înlesnim calea către obiectivul lor. De asemenea, omuleții mai au și obiceiul de a interaciona cu mediul înconjurător și, în urma dobândirii unei conștiințe proprii, și pe cel de a ne spune verde-n față ce cred despre orașul nostru. Dând iarăși citire numerelor, vor fi peste 75 de cetățeni distincți din cap până-n picioare.

Manole, Manole...

Meșterul nostru îi va pica bine diploma de la ASE, întrucât va trebui să ia în mâini și partea financiară. Împăratul va sta tot timpul cu un ochi pe vistierie și cu celălalt pe provincia lui Manole, așa că mare grijă să sărim cu banul la timp. Ceea

verticală ori pe orizontală. Asta conferă mâinii de meșter noi posibilități arhitectonice și, în fond, dă orașului un aspect mai realist.

Ca toate să funcționeze bine și orașul să fie oraș, avem nevoie de locuitori. Care vor pași pe străzile noastre numai dacă avem grijă de nevoile, sănătatea, fericirea și siguranța lor. Spre fericirea noastră, se preconizează că aceștia vor fi inteligenți, în sensul că vor găsi ceva de făcut și apoi vor căuta să înde-

ce nu știe Caesar, însă, e că Manole are pile la producători și că finalul jocului îl va găsi pe postul de conducător al Imperiului Roman. Dar până la final e cale destul de lungă, pentru că odată ce misiunea într-o anumită provincie e îndeplinită, altele vor bate la ușă să fie luate în primire. Astfel, datoria îl va purta pe plaiuri din Sicilia, Spania, Britania, Germania, Grecia, Asia Mică, Egipt, Iudeea și, surpriză, România, unde sigur va încinge o horă cu Negru-Vodă. Asta dacă nu-l va încinge Negru-Vodă pe meșter mai întâi, pentru că a uitat să-i pună termopane la mânăstire.

Spre deosebire de titlurile anterioare, în care partea de simulare cântărea în balanță la fel de mult ca și cea de strategie, acum cea din urmă cică va cam rupe balanța. Mai ales că în taler va sta și o felie consistentă de diplomatie ce privește atât imperiul, cât și provinciile străine. Atâta timp cât nu-i pică lui Manole în cap și nu-i cauzează o comotie cerebrală, totul va fi în regulă.

Manolae, morituri te salutam!

Modurile de joc sunt nesurprinzătoarele „Career”, scenariile „standalone” și „sandbox”-ul, ancorate împreună în jurul a vreo 100 de ore

Asta-i statuia aia cu calul din față de la Inter?



În colț puteți observa circuitul de F1

de joc. Grafica se anunță a fi un 3D spilkuit până-n ultimul fir de pixel, iar motorul pe nume „Linden” vine cu un zoom strașnic și cu animații care își fac simțită prezența destul de des (de pildă, când Coliseum-ul e activ și plin de oameni). Muzica va fi compusă de Keith Zizza, cel care a „concertat” și cu prilejul lui Children of the Nile.

Una peste alta, lui Manole îi priește bur-lăcia. Nu are cine să-l pună să-și adune șose-tele nespălate din bucătărie sau cine să-l certe că n-a lăsat jos capacul de la closet. Așa că tot ce își poate dori e ca Tilted Mill să nu dea chix. Altfel, va trebui să-și caute din nou nevastă... Una mare și grea, ca o cărmidă uriașă.

The Psycho

John Hare,
părintele
Sensible
Soccer

► Producător Kuju Entertainment ► Distribuitor Codemasters ► Data apariției trim. II 2006 ► ON-LINE www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer

Un clasic se întoarce

Joystick-uri rupte, goluri de senzație, meciuri de infarct, ritm infernal, pe scurt Sensible Soccer, un joc genial a cărui ultimă reprezentare a avut loc în 1998. După șapte ani în care comunitatea acestui joc a continuat să producă update-uri, se pare că nasul fin al celor de la Codemasters a simțit potențialul micilor fotbaliști. Alături de Jon Hare, designer și producător al variantei originale, aceștia s-au pus pe treabă și ne anunță că în primăvara lui 2006 jocul va fi gata pentru PC-urile și consolele noastre. Totuși, piața a fost testată puțin cu o variantă pentru mobile și una pe TV, ambele lansate în 2005, iar răspunsul din partea celor care încă mai visează la șuturile cu efect sau spectaculoasele tackle-uri din trecut nu s-a lăsat mult așteptat. Rezultatul este proiectul „Sensible Soccer 2006”, care în final poate să devină o ofertă foarte tentantă chiar și pentru împătimiții PES și FIFA.

Vechi și noi

În trecut, Sensible Soccer s-a evidențiat printr-o bază de date bine realizată și, dacă nu mă înșel, a fost primul joc în care aveam Divizia A cu jucători reali. Chiar dacă de atunci business-ul cu licențele a suferit anumite „modificări”, Codemasters ne asigură că la ora

primei partide vom putea alinia cel mai bun „11”. În continuare se va pune accentul și pe modurile de joc, alt capitol la care a strălucit și în trecut. Pe lângă cele 50 de competiții care sunt gata pregătite, vom avea la dispoziție modul DIY, care ne va oferi libertate totală în alegerea structurii și a regulilor evenimentului preferat. Vom putea organiza cupe, ligi sau turnee care să combine grupele cu sistemul eliminatoriu, după bunul nostru plac. Se întoarce și modul „Career”, în care ne aflăm în postura de antrenor-jucător, având astfel posibilitatea să ne ocupăm atât de

tactica echipei, cât și de partea de transferuri. Momentan, nu știm cât de complexă va fi partea de management în Sensible Soccer 2006, în trecut acest capitol fiind foarte simplist. Dacă doreai să aduci un jucător la echipă, pur și simplu îl ofertai și pentru o mică atenție peste suma la care era evaluat îți asigurai serviciile lui, indiferent de reputația sa. Fără runde prelungite de negocieri, fără o mulțime de clauze, singura problemă erau fondurile disponibile, iar jucătorul trecea instantaneu în lotul echipei tale, pregătit să pună osul la treabă. Una dintre diferențele

„Sensible Soccer s-a aflat mereu într-o ligă doar a lui. Este un lucru extraordinar pentru noi să lucrăm cu maeștri ai industriei ca David, Richard și Jon și să aducem acest joc la zi pentru actuala generație de console. Gamerii din ziua de azi nu știu ce au pierdut.”

Tony Kavanagh, Kuju Studio Head

Șut superb de la
distanțăDe micuții ăștia trei
nu trece nimeni



Capu' jos că a tras tare

majore față de trecut este reprezentată de introducerea premiilor pentru realizarea diferitelor obiective, mai exact „Unlockables”. Producătorii nu au putut rezista tentației de a apela și ei la acest șiretlic, întâlnit în majoritatea jocurilor din ziua de azi, așa că în urma rezultatelor bune vom debloca peste 100 de surprize. O parte din acestea vor avea un rol util, iar restul vor fi pentru amuzamentul gamerilor.

Patru taste

... erau necesare în variantele originale pentru a controla echipa pe teren, dar și pentru a naviga prin meniurile jocului. Mai exact, direcțiile plus CTRL, tastă cu care pasai, șutai, deposeai, loveai mingea cu capul, în funcție de

poziția jucătorului față de balon, dar și de timpul de apăsare. Lucrurile nu vor mai fi chiar atât de simple, iar controlul se va îmbogăți cu unele comenzi noi, cum ar fi viteza sau driblingul. Suntem liniștiți că totul va fi foarte simplu și intuitiv, iar singura noastră preocupare va fi să descoperim noi modalități de a înscrie. Munca producătorilor nu este deloc ușoară deoarece misiunea de a îmbina atuurile care au dat farmec acestei serii cu unele din caracteristicile jocurilor de fotbal de azi se poate dovedi destul de dificilă. Unul din lucrurile la care se ține mult este ritmul intens de joc, mult peste ce oferă PES și FIFA. Din acest motiv, grafica jocului nu va fi asemănătoare cu ce vedem acum pe stadioanele EA sau Konami. Totuși, se dorește un aspect nou care să se potrivească unui produs lansat în 2006. De asemenea, se va menține

camera „top-down”, plus câteva variațiuni, element care influențează atât partea vizuală, cât și gameplay-ul. Camerele laterale cu care suntem acum obișnuiți dau producătorilor posibilitatea de a-și dovedi măiestria pe partea grafică, însă reduc din precizia șuturilor și uneori chiar din perspectiva pe care jucătorii o au asupra situației din teren. Libertatea de mișcare a jucătorilor, posibilitatea de a încerca poarta din orice poziție, ritmul jocului și nu în ultimul rând alunecările, interceptările sau efectul imprimat șuturilor și paselor vor fi punctele forte ale partidelor din Sensible Soccer 2006. Bineînțeles că acest întreg spectacol va avea și multiplayer, iar micuții fotbaliști vor putea fi controlați de până la patru jucători. Din păcate, opțiunea de online nu figurează pe lista de start, însă producătorii se gândesc să ofere și această posibilitate prin intermediul unui patch, după lansarea jocului.



Panică în careul lui Juve'

Fluier de final

Trebuie spus că acest joc nu dorește să atenteze la supremația PES-FIFA, ci se vrea a deveni a doua opțiune pentru fanii acestor jocuri, dar și un punct comun. Se știe bine că aceste două tabere nu prea agreează produsul dușmanului și de multe ori nici nu vor să prindă picior de jucător advers pe hard diskul lor. De asemenea, producătorii mizează pe entuziasmul vechilor pasionați de Sensible Soccer și pe puterea acestora de a converti noi adepți. În primul rând însă, trebuie să conteze pe valoarea produsului și pe abilitatea lor de a valorifica un concept bun, care s-a bucurat de succes și care a făcut din acest joc un clasic. Rezultatul final vine în câteva luni.



Mutu ia o acțiune pe cont propriu. Sau nu e el?

■ Rzarectha

Inamicii au tendința
de a-și dramatiza
prea mult moartea.
Cheer up!

Și uite așa se
face spicul cât
casa

... dar nici după moarte
nu vor scăpa

► Producător Iron Lore ► Distribuitor THQ
► Gen Action RPG ► Data apariției cândva prin 2006
► ON-LINE titanquestgame.com

**Cât e D&D-ul,
doamnă? Scump,
scump...**

Titan Quest

„Cu cât dați D&D-ul, doamnă? Aoleu, atât de scump? Jaf la drumul mare! Dar o clică de aventurieri? O dați mai ieftin dacă o iau la chil? Ei, drăcie, ăsta e furt pe față! Și totuși, am văzut acolo în colț un sistem complex de skill-uri și de creare a personajului... la arătați-mi-l puțin... Hm... Nu, nu, e prea scump! Și-n plus, parcă e și puțin ciobit pe la colțuri...” Așa se târguia într-o dimineață un june de Iron Lore cu RPG-ul. Nici măcar o legătură de beznă mai cumsecade nu găsisese în tot bazarul. Cătrănit, a plecat de acolo lăsând în urmă-i un nor de înjurături și-o baltă de flegme. Când să iasă pe ușă, un dubios îl apucă de braț și-l trage deoparte. „Auzi, moșule, tocmai am făcut rost de un transport de hack & slash prima-ntâi... Sunt din alea, Diablo sau cum le zice, de care caută toată lumea...”

Dintr-o

dată, fața junelui s-a luminat, buzunarul dubiosului s-a umplut cu gologani, iar panoplia de RPG-uri a adoptat încă un titlu îmbrăcat în țoale de măcelar. Titan Quest se numește și cântă după strunele hăcuitului. Maestre, muzica!

Pe la chindii...

Chiar dacă jocul ține ascuns undeva, printr-un buzunar dosnic, gameplay-ul cu autograf de la regele hack & slash-ului, acesta nu este o clonă de Diablo, asemănările dintre cele două titluri limitându-se la carnaul măsurabil în hectolitri de sânge. În rest, totul e diferit și oarecum nou pentru scena jocurilor de acest gen.

Povestea din spatele lui Titan Quest este un exemplu perfect de poveste care chiar se află în spate. Adică nu a fost făcută încă și urmează să fie plămădită după ce jocul va fi isprăvit. În linii mari, este vorba despre niște titani care ocupau odată postul de zei, iar acum se joacă cu săpunul în pârnaie. Însă, în

... grafica este aranjată până-n ultimul fir de nisip din părul eroului nostru și va da din start cu tifla tuturor celor care nu au rachete pe birou. În fine, mare parte a hăcuiei se va desfășura în aer liber, prin păduri obscure sau de-a lungul dunelor de nisip, dar vor fi și cafteli de interior, pe coridoarele subterane ale templelor egiptene.

urma unor mișmașuri făcute cu șosetele pe la nasul gardienilor, aceștia izbutesc să evadeze. Toată furia și putoarea șosetelor și-o îndreaptă acum spre noii zei, pe care plănuiesc să-i arunce în stradă. Evident, se lasă cu o mare harababură, din mijlocul căreia va răsări un erou, de care, evident, va atârna soarta lumii. Evident. Locul harababurii, neobișnuit pentru RPG-uri, este situat pe undeva prin Grecia și Egiptul antice și va fi presărat cu bunătăți arhitectonice de-ale vremii, precum Parthenonul, Marile Piramide sau Grădinile Suspendate din Babilon.

oponent poartă o armură tare faină, atunci poți fi sigur că o să faci rost de ea după ce-l omori. Tot ce se vede pe el poate fi luat. În total, sunt cam 1000 de piese de echipament care vor țipa la noi să le încercăm.

Cu toate că majoritatea timpului o vei petrece hălăduind de unul singur, întrucât nu poți să-ți arvunești companioni, ai totuși posibilitatea să-ți creezi diferite orătănii care să te ajute. Acestea sunt destul de independente și, culmea, mai au și personalitate. De exemplu, un „Core Dweller” poate avea urâtul obicei să sfărâme toate statuile care-i ies în cale. În principiu, lighioanele tale nu vor avea

clase poartă o căciulă mai acătării, sigur e ceva mai bătaios decât ceilalți. Spre deosebire de creaturile de care vom dispune noi, potrivnicii sunt mult mai inteligenți. În funcție de circumferința creierului, se pot organiza în timpul unei lupte, în așa fel încât cei care vindecă să se afle la adăpost, iar matahalele să sară la atac din primele rânduri. Ba mai mult, vor lua sabia unui tovarăș răpus, dacă aceasta este mai bună ca a lor. Iar din lipsa oricăror noțiuni fundamentale de troc și mânați de invidie, unii chiar vor sări la gâtul camarazilor, ca să-și însușească boarfele și obiectele lor.

Stingerea

Am văzut atât clipul, cât și pozele puse la bătaie de cei de la Iron Lore și mi s-a pus un junghi în calculator. Asta pentru că grafica este aranjată până-n ultimul fir de nisip din părul eroului nostru și va da din start cu tifla



Arde-i!

Primul lucru cu adevărat interesant este crearea și dezvoltarea eroului, unde îți bagă coada cuvântul flexibilitate. Astfel, poți să îți alegi două mini-clase din care personajul tău să facă parte, dintr-un total de opt. Cum funcționează treaba asta? Păi, să zicem că ai un magician iscusit în vrăji, dar care jinduiește după barda strălucitoare pe care a văzut-o în ultima reclamă la detergenți. Blagoslovindu-l cu apartenența la o mini-clasă de barbari, acesta va putea să folosească și vrăjile și barda. Pentru rejucabilitate, din combinațiile de mini-clase se vor putea obține nu mai puțin de 28 de clase distincte. De asemenea, abilitățile, peste 120 la număr, pot fi îmbunătățite continuu, ceea ce înseamnă că nu vor ajunge niciodată să fie de prisos. De pildă, un fireball îngrășat cu skill point-uri se va putea fragmenta în fireball-uri mai mici, pentru a atinge astfel mai mulți inamici.

Și sistemul de culegere a armelor și banilor lăsați de dușmani este arătos. Dacă un



tactici foarte complexe, însă pentru jucătorii înrăiți vor fi disponibile și câteva opțiuni de a le da ordine.

La capitolul inamici, jocul stă foarte bine. Atât de bine, încât sănătatea eroului s-a ascuns pe undeva pe sub masă, gândindu-se la ce o așteaptă. Sunt aproximativ 85 de tipuri diferite de creaturi, asta fără să ținem cont de variațiile ce se pot aduna în jurul unei specii. Oponenții își trag coastele, în principiu, din surse mitologice de factură egipteană și greacă, dar și din imaginația producătorilor. Ceea ce ne va ajuta să scuipăm cât mai puțin sânge este faptul că puterea le poate fi măsurată ochiometric: dacă e mare, înseamnă că e puternic; dacă un reprezentat al unei



tuturor celor care nu au rachete pe birou. În fine, mare parte a hăcuiei se va desfășura în aer liber, prin păduri obscure sau de-a lungul dunelor de nisip, dar vor fi și cafteli de interior, pe coridoarele subterane ale templelor egiptene.

Multiplayer-ul e cam dat dracului. Astfel, poți începe jocul în single player, pentru ca mai apoi să îl continui în modul „cooperative”, cu până la șase jucători. Vei putea schimba aceste moduri după cum îți pică ție bine. Din spusele de acum câteva luni ale producătorilor, numai acest mod cooperative va fi disponibil.

Un ultim lucru care mai ridică degetele să fie băgat în seamă este editorul de niveluri care va veni odată cu jocul. Acesta ar urma să sprijine longevitatea lui Titan Quest, prin crearea de noi scenarii de către eventualii fani, în special datorită faptului că editorul va fi foarte ușor de folosit.

Maestre, oprește muzica... Mergem acasă!

■ The Psycho

CHROME SPECFORCE

Pac-pac în jungla estrelliană

După doi ani pentru unii și două luni pentru alții, domnul Bolt Logan se întoarce sub comanda noastră în sequel-ul pe care polonezii de la Techland îl propun pentru această iarnă. Chrome: SpecForce nu este unul dintre jocurile care și-au propus să revoluționeze genul sau să detroneze unul din greii FPS-urilor. Este acel gen de joc care are darul de a te relaxa puțin după ce ai killerit miile de monștri, roboței sau vietnamezi din celelalte jocuri.

Lovitură de planetă

Instigarea la violență în acest joc este destul de simplă și din păcate nu reușește să te facă să pui suflet în gloanțele pe care urmează să le împarți celor care-ți vor sta în cale. Avem băieții buni, corporația malefică LoreGen Corp, care folosește o planetă îndepărtată pentru testarea unor substanțe interzise de Liga pentru războaie fairplay, și

anul 2172, când noi ne băgăm nasul în toată afacerea. Seamănă oarecum cu ultimul răzbel din Irak, diferența fiind căăștia chiar se dovedesc a fi vinovați de acuzele aduse și noi nu mergem la șutit petrol. În timpul misiunilor ni se cere de obicei să pătrundem în câte o bază unde ba aruncăm câte ceva în aer, ba (dez)-activăm una-alta sau facem câteva ture prin junglă spre locul de extracție, în timp ce suntem mințiți de la bază că nu au cum să aterizeze în locul inițial. Ar mai fi și o tentativă de misiune de escortă și una defensivă, însă nici acestea nu reușesc să te implice mai mult în joc sau să creeze suspans. Așa că tu îți faci treaba cuminte pe tot parcursul jocului, pentru ca în final să te duci după capul răutăților, generalul Stanton, care, deși se vrea a fi o provocare, se liniștește rapid după ce te joci cu el de-a sniper-ul cocoțat pe o dugheană și victima invizibilă și neastâmpărată.

Armele din SpecForce vor exista în

Permis pentru
GL Dragoon
Rocket Launcher
există?

Cu două ture
înainte de final,
cursa e strânsă

anul 2172 doar dacă încep maimuțele să-și manifeste interesul pentru industria de război și omenirea va fi condusă de hipioți între timp, altfel nu-mi explic cum peste 167 de ani se vor folosi tot shotgun-ul, pușca cu lunetă, mitraliera sau lansatorul de rachete. Într-adevăr, au pe ele sistemul S.M.A.R.T. pentru identificarea țintelor, însă cam atât. Ideea cu acest sistem a venit probabil pentru a elimina frustrările care te încearcă de fiecare dată când AI-ul trage bine ascuns prin jungla deasă în timp ce tu te chinui să-i descoperi poziția. De multe ori, mai ai de mers până să dai de el, iar în alte cazuri este doar bine camuflat de nuanțele de verde cu care e vopsită flora de pe Estrella.

Pe lângă șmecheria S.M.A.R.T., sunetul și viziera roșie a căștilor te mai ajută să treci peste partea de v-ați ascunselea și să te apuci să le plătești mârșăvia. Odată detectați, inamicii nu mai au mult de trăit, iar nivelul scăzut al AI-ului se vede imediat. Nu are nici un fel de tactică în program, ci pur și simplu se mulțumește să repete la nesfârșit aceleași mișcări. Trage, reîncarcă și se ascunde, dacă are unde, sau se lasă în jos. Nu își părăsește poziția, nu încearcă și el o tactică ofensivă de echipă și nu reușește să te surprindă sub nici o formă. Și pentru că LoreGen e la zi cu plata facturilor la curent, iar culoarele și camerele clădirilor sunt bine luminate și vezi de la o poștă de unde se trage, numărul trupelor a fost suplimentat, iar soldații au primit echipamente mai rezistente și arme mai bune. În concluzie, avem aceleași manevre „năucitoare”, însă acum inamicii mor după câteva gloanțe în plus și fac damage mai mare.

Nici o problemă, că nici noi nu am venit în ținută de seară și cu praștia în buzunar. Sunt mai mulți și mai trainici, punem pe ei, de fapt pe noi, neural booster-ul (a se citi bullet-time, Max Payne) și îi curățăm pe rând, cu răbdare. Au arme mai bune, dar noi putem să activăm power shield-ul, deși nu prea avem ocazia să facem acest lucru. Asta pentru că inamicul nu ține la supărare și, după ce moare, ne dă binețe și sănătate de nu putem duce în inventory. Tot la el apelăm când rămânem fără gloanțe, grenade sau când pur și simplu avem nevoie de un card de acces. Mai avem la dis-

poziție un plus de viteză la deplasare oferit de „motive support” și transparența dată de „camouflage layer”, însă motivele pentru a le folosi sunt prea puține. Aceste patru abilități sunt oferite de sistemul SPA4 Power Armor și, pentru a le putea utiliza, acum avem nevoie de niște încărcătoare pe care de asemenea le găsim din belșug la cei cu care am încheiat deja conturile.

Distracție limitată

Pentru a ne mai descreți frunțile după atâta tras la țintă, în

folosite de LoreGen.

Plimbările în aer liber au loc prin junglă și păduri de foioase, care nu sunt rău realizate, dar nici nu ne fac să exclamăm de uimire sau să ne pierdem în pastelul de culori. Un vânt ușor adie pe toată planeta așa că totul în jurul nostru se unduiește ușor, iar din când în când mai dă și câte o ploică de toamnă. Interiorul clădirilor este simplu realizat, cuprinde camere dispuse asemănător și decorate în același mod. Câte un birou, un dulăpior, niște cutii de carton și laptopuri care, după un foc de armă, se dovedesc a fi tot din carton, dacă e să ne luăm după cum se împrăștie. Sunetul, ca și grafica, salvează cât de cât atmosfera din joc, însă oricât s-ar încerca imprimarea unei stări de tensiune și încrâncenare, AI-ul vine imediat și reînstaurază liniștea și relaxarea. Pentru multiplayer (LAN, Net) avem patru moduri de joc: death match, TDM, team domination și capture the flag.

Aceasta a fost continuarea jocului Chrome și putem spune că pentru cei doi anișori care s-au scurs între lansări ne-am fi așteptat la ceva mai mult de la SpecForce. Însă timpul nu e pierdut pentru un expansion cu AI-ul regândit și niște misiuni mai antrenante. Până atunci, SpecForce rămâne un FPS lejer cu un multiplayer drăguț.

► Rzarectha

Din seria „14 mm” vă prezentăm...

Matson ACC	OCI Crom	NLC13	MA Xatron
Caliber: 14	Caliber: 14	Caliber: 14	Caliber: 14
Capacitate: 33 buloane	Capacitate: 2 buloane	Capacitate: 20 buloane	Capacitate: 7 buloane
Range: very long	Range: very long	Range: long	Range: long
Fire Power: 40	Fire Power: 20	Fire Power: 40	Fire Power: 20
S.M.A.R.T. aiming system	S.M.A.R.T. aiming system	S.M.A.R.T. aiming system	S.M.A.R.T. aiming system
Optional: camouflage (yes)	Optional: camouflage (yes)	Optional: camouflage (yes)	Optional: camouflage

Chrome: SpecForce avem și câteva momente mai puțin monotone decât marea parte a jocului. Așadar programul de divertisment include o cursă prin pădure pe niște motoare producție '72, o fisă de trei minute la anti-aeriană, o tură la mitraliera unui APC condus de un camarad și o plimbare cu roboțelul lansator de rachete. „O” adică una, și nu când ne taie pe noi capu', ci când primim instrucțiuni în acest sens. De asemenea, pentru cei mai liniștiți sunt o mulțime de jocuri de memorie (3+) care, odată rezolvate, sparg sistemele de operare de pe râșnițele

Gen FPS ► Producător Techland ► Distribuitor Deep Silver ► Procesor PIII 1,3 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE www.specforcethegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
6
7
7
7
6,8

GREETINGS
FROM THE LOT

THE

MOVIES



Treci la aparat



O șeptică, băieții?

Spielbergule, Tarantino, mă Scorsese... Faceți loc!

❧ Din nenumăratele proiecte care au ieșit din capul lui Peter Molyneux în anul 2005, unul singur m-a făcut să mă îndoiesc sincer că cei de la Lionhead încearcă neapărat să eșueze financiar. The Movies, căci despre el este vorba, a fost anunțat ca fiind un simulator de studiouri de filme, la care se adaugă posibilitatea de a-ți realiza singur propriile pelicule. Toată ideea de a-ți pune pe film propriile tale scenarii nu este nouă, dar a dat greș de fiecare dată până acum. Având în vedere că nici cei de la Lionhead nu prea au reușit să se ridice la nivelul promisiunilor făcute în cazul celorlalte jocuri, un proiect ambițios precum The Movies mi se părea un candidat aproape perfect pentru dezamăgirea anului.

Momentul LA

Între timp, am făcut o vizită la standul Activision de la E3, unde un domn guraliv mi-a explicat, cu jocul în față, despre ce este vorba. Am început să fiu din ce în ce mai nesigur de predicția mea anterioară și am plecat de acolo cu sentimentul că jocul s-ar putea, ca să vezi, să reușească până la urmă ce și-a propus. Și cum aici vorbim de review-ul jocului, o să aflăm împreună care este deznodământul acestei tumultuoase povești.

După cum o spune și numele, The Movies te aruncă adânc în inima industriei cinematografice. Pe la începuturile industriei, în anii '20, și se încredințează conducerea unui stu-

dio de filme, cu un sediu, o bucată de teren și câțiva curajoși care vor să se angajeze. Primul lucru pe care trebuie să îl faci este să le dai respectivilor un loc de muncă, după preferințele fiecăruia. Pentru început, vei putea angaja doar actori și muncitori, strictul necesar pentru un studio începător. Ce este foarte, foarte important de reținut este faptul că numărul de potențiali angajați este limitat nu de fondurile tale, ci de o serie de criterii care stabilesc faima studioului. De exemplu, poți să ai milioane de dolari, dar nu vei putea angaja câți actori vrea mușchiul tău. Ei trebuie mai întâi atrași de condițiile pe care le oferă studioul și de faima sa, moment în care respectivii se prezintă în fața porții și poți alege



să-i angajezi sau nu. Dacă nu îi angajezi, evident că oamenii își vor lua tălpășița și s-ar putea să te trezești peste câțiva ani, când afacerea nu mai merge bine și ai nevoie de personal, că nu ai de unde să îi iei. Fiecare tip de „personal” este angajat la clădirea orientată pe specificul respectiv, dar asta nu înseamnă că un om de serviciu nu poate fi angajat pe post de viitor mare star, doar că îi va fi probabil mai greu să se adapteze, nedisponând de talentul inerent al unui potențial actor. Marea problemă care intervine aici este aceea că, de obicei, când vei avea cel mai mare nevoie de personal nou, nu o să ai de unde să îl iei. De altfel, angajările vor fi rare, poate chiar prea rare, cel puțin în cazul unor posturi care cer multă forță de muncă, gen constructori sau oameni de serviciu.

Mai sus

Următorul pas în extinderea micului tău imperiu constă în construirea de clădiri noi. Platouri, scene, baruri, toalete, oferta de început nu este cea mai variată, dar cu timpul vei fi copleșit de numărul de clădiri pe care le poți construi și de care studioul tău are mare nevoie. Zona în care poți construi este limitată de la început. Ți se dă un petic de pământ și cu acela rămâi până la sfârșit, așa că trebuie să fii atent cum îți așezi structurile, mai ales că unele dintre platouri sunt absolut imense. Clădirile noi vor putea fi construite odată cu trecerea timpului sau după ce oamenii tăi de știință

Matematica în câțiva pași simpli



(pentru că ai și așa ceva) le descoperă. Este interesant faptul că, la fel ca tot restul jocului, noutățile (fie că e vorba de clădiri, fie de tehnologie) se conformează perioadei de timp în care au apărut ele de fapt. Vei avansa ușor de la filmul mut, la prima peliculă color și mai apoi la efectele speciale asistate de calculator.

Pe lângă faptul că trebuie să ai grijă de construcțiile din studioul tău, angajații îți vor cere și ei atenție. De fapt, totul se învârtă în jurul filmelor și al actorilor/regizorilor, iar angajații îți vor da cele mai mari bătăi de cap. Un singur omuleț care e pe statul tău de plată are o sumedenie de criterii după care se ghidează starea sa emoțională. Iar un actor sau un regizor plictisit, nervos sau stresat va reduce calitatea filmului la care lucrează. Tocmai din această cauză, aproape tot jocul te vei ocupa de nevoile micilor angajați. Aceasta este probabil cea mai mare problemă a jocului, pentru că micromanagementul tinde să îți acapareze tot timpul și îți vei petrece toată ziua încercând să împaci lupul cu capra, ca să îți meargă afacerea bine.

spatele jocului duc cu gândul la străvechiul său predecesor.

Însă The Movies nu este numai un joc de management. O adădire extrem de interesantă este posibilitatea de a-ți crea propriile filme, precum și aceea de a le edita pe cele produse automat de joc. Este probabil bucata de joc care a ridicat cele mai multe semne de întrebare înainte de a fi lansată. Din fericire, ce au reușit cei de la Lionhead întrec orice așteptări. Modulul de creare și editare de filme este o minunăție. De o complexitate fantastică (deși aceasta poate fi redusă, pentru cei mai nepricepuți), acesta chiar îți permite să îți pui în practică cele mai nebunești idei. O mulțime de scene, platouri, materiale adiționale, de setări legate de tehnologia folosită și o groază de alte nebunii, dublate de un editor video aproape profesionist fac din acest modul visul oricărui mic Tarantino. Sper din suflet ca cei de la Lionhead să suporte puternic comunitatea de modder-i, pentru că The Movies este un joc perfect pentru așa ceva.

La școală

Din punctul de vedere al unui joc de management, gen tycoon, The Movies aduce foarte mult aminte de Theme Hospital (un joc celebru de la fostul studio de pro-

„It's a wrap!”

The Movies este un joc pe care l-aș recomanda tuturor celor pasionați de tycoon-uri. Pornește foarte ușor, te atrage repede în el, dar ajunge extrem de complex și de complicat pe măsură ce avansezi în el. În plus, posibilitatea de a-ți crea propriile filme este una dintre cele mai bine realizate idei de acest gen și, de fapt, un întreg joc de sine stătător. Este oarecum curios faptul că exact titlul cu cele mai puține șanse de succes de la Lionhead a fost cel care a reușit până la urmă să confirme cel mai mult. După dezamăgirile și semi-eșecurile din ultima vreme, este exact genul de succes pe care-l așteptam de la Lionhead.

■ Mitza

- Gen Tycoon ► Producător Lionhead Studios
- Distribuitor Activision ► Ofertant Best Distribution
- Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIII 800 MHz
- Memorie 512 MB RAM ► Accelare 3D min. 32 MB
- ON-LINE www.themoviesgame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
8
—
—
9

8,5



ducție al lui Molyneux, legendarul Bullfrog), ceea ce este un lucru extraordinar. Până și meniurile, foarte simpatice, și de fapt tot conceptul grafic din



În marele oraș



Nu lua numele arcadeului în deșert

Pe
țiașă
drum

World Racing 2

Când mașina germană nu e mașină germană

Titlurile mult așteptate s-au aglomerat, cum era și firesc, spre sărbătorile de iarnă. Uite-așa avem în același număr de revistă două dintre cele mai dorite jocuri cu automobile: NFS Most Wanted și World Racing 2. Ceva, însă, face la un mod de-a dreptul radical diferență între cele două jocuri, încă din stadiul de așteptare a apariției lor. Este vorba de motivul pentru care unii râvnesc pe HDD-urile lor un NFS MW, iar alții un World Racing 2.

Motivul pentru care NFS MW este în mințile unora dintre voi cel mai dorit joc al anului 2005 este acela că vreți să vă simțiți bine într-un arcade super-lustruit, în care story-ul inspirat din bucuriile copilăriei se îmbină cu izbucnirile hormonale puberale pe care le ațâță filmulețele, iar calitatea graficii este mai importantă decât comportamentul mașinilor, care mașini sunt foarte faine datorită muzicii din fundal.

În schimb, dacă vă aduc aminte că primul World Racing, pe numele său Mercedes Benz World Racing, a luat din partea LEVEL titlul suprem pentru simulare auto în 2003, cred că vă faceți o imagine a speranțelor celor care abia așteaptă să joace World Racing 2. Începând cu legendarul Mercedes Benz Truck Racing, producătorul german Syntec a reușit să atragă atenția celor pasionați de simulatoarele auto. Apoi, la momentul apariției Mercedes Benz World Racing, cei tocmai dezamăgiți de arcadistica ieftină din NFS Hot Pursuit 2 au avut parte de un cadou ceresc în ce privește simularea auto.

Extraordinarul Mercedes Benz World Racing s-a așezat alături de NFS Porsche 2000 în hall of fame-ul jocurilor de simulare auto „pe bune”.

Dar situația celor dornici să joace titluri de simulare auto, nu arcade-uri sau „semisimulări”, este una ingrată. Toată lumea producătoare de jocuri s-a prins că simulatoarele auto adevărate au mult mai puțin succes decât arcade-urile – dacă vrei să mulgi poporul jucător de bani, trebuie să adopți rețeta comercială. Astfel, după ce Porsche 2000, primul simulator auto care-și merita numele și renumele, ne-a arătat cât de fain poate fi un simulator, nu un arcade, noi, cei cu simularea, am rămas cu ochii în soare. Numai Mercedes Benz World Racing al celor de la Syntec a dus ideea mai departe, cu un engine fizic complex și o grafică actualizată. Apoi, pauză. Dar noi, non-arcadisticii, voiam mai mult, ne trebuiau mai multe jocuri în care să fie simulate cât mai bine tot mai multe modele de mașini, de la cât mai mulți producători.

Se pare însă că asta nu rentează. Părea că va trebui să ne mulțumim cu modelele de Porsche și Mercedes Benz din NFS-ul și WR-ul omonime. Tocmai atunci Syntec a anunțat World Racing 2, ce urma să includă o grămadă de mașini, de la o mulțime de producători. Adică, aproape 90 de modele de la 17 producători. Așa cum ne-am obișnuit din primul World Racing, urmau să existe și hărți foarte mari, cu multe trasee – șase hărți ce ocupă fiecare o suprafață de 6 km², la care

se adaugă numeroase circuite de competiție. Hm, ce bine a sunat acest anunț!

Ce a ieșit până la urmă? Pot să vă spun din prima că hărțile monumentale există, că există și numeroasele circuite, că există și peste 90 de modele de mașini de la 17 producători. Dar nu mai există simularea, aia adevărată, așa cum era ea în Mercedes Benz World Racing. Pur și simplu, World Racing 2 este un arcade!

Psihologia arcade-ului perfect

Bun, am spus-o, WR2 este arcade, dar întrebarea care se pune în acest caz este dacă este un arcade fain, măcar? Pentru că, până la urmă, chiar și cel mai hardcore jucător de simulatoare auto trebuie să recunoască existența și chiar farmecul genului arcade auto. Un arcade auto poate fi bine făcut, poate oferi o experiență plăcută, poate fi relaxant și antrenant. Uite, Most Wanted este un arcade mișto. De ce nu este și WR2 un arcade bun?

Pornind de la NFS Most Wanted, am

ALTERNATIVĂ

ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Dacă vreți tot un joc cu un număr impresionant de circuite și mașini, dar cu o simulare mai bună și o poveste care animă jocul, încercați ToCA 2.





Drumuri printre minarete

avut o discuție fructuoasă cu Mitza despre arcade-ul auto în general. MW ne-a făcut să ne dăm seama care este secretul realizării unui arcade bun (și nu mă refer aici nici la story, aspect sau vinyl-uri, ci la comportamentul mașinilor). Spre exemplu, în Most Wanted există o tendință a mașinii spre derapaj, spre balans, spre transfer de masă, spre vibrații la viteze foarte mari. Adică, tu simți că acum-acum zbori cu mașina din traseu. Dar acest lucru nu se întâmplă. Practic, toate elementele de comportament fizic real al mașinii sunt numai inițiate, numai începute, dar niciodată duse până la capăt – nu există rezultate catastrofale ale unei manevre greșite executate la viteză mare, doar derapajele sunt un pic mai accentuate, și atât.

Acolo unde jocul este arcade, acest arcade este absolut neinspirat. Mașinile par că nu au masă deloc, sunt foarte manevrabile, frâna de motor prinde mult prea puternic, iar dacă ai ridicat piciorul de pe accelerație, viteza scade foarte repede. Nu poți lua curbe spectaculos, în viteză mare, bazându-te pe derapaje inspirate și frâne de motor puse la fix.

Provenit din engine-ul de simulare auto al Porsche 2000, engine-ul folosit în MW este unul care permite această șmecherie: ți se dă impresia că mașina se comportă realist, fără ca ea să o facă efectiv. Secretul arcade-ului ideal este acela că simulează componenta psihică a conducerii unei mașini reale, nu partea de fizică a comportamentului acesteia. Dând numai un început de comportament real al mașinii, întotdeauna repede domolit de engine-ul fizic restrâns și restrictiv, combinând aceasta și cu sunetul foarte bine realizat al interacțiunii mașinii cu mediul, Most Wanted imprimă creierelor noastre senzația că ne aflăm pe bune la volanul unui bolid adevărat. Most Wanted simulează o simulare...



Un Touareg călare pe Sfinx

„De asta să-ți bagi tu!”

Și engine-ul fizic al World Racing 2 provine dintr-un engine de simulare auto complet, cel din Mercedes Benz WR. Cu un asemenea „tătic”, ai fi spus că exista șansa ca „arcadificarea” seriei World Racing să fie una de calitate, ca la Most Wanted-ul stră-strănepot al formidabilului Porsche 2000. Șansa de care vorbeam nu a fost, însă, fructificată de Syntetic. Felul în care a fost

„castrat” engine-ul de Mercedes Benz WR nu este nici pe departe la fel de inspirat precum cel în care engine-ul de Porsche 2000 a suferit aceeași operație din partea Electronic Arts.

Aici se impune o mică explicație. În World Racing 2 există trei moduri de joc – Career, Freeride și Multiplayer. În Career, atât cât am apucat să-l joc, există numai modul de joc Arcade. În modul Freeride, există un reglaj din care se poate stabili cât de realist să fie jocul – 100% arcade sau 100% simulare. Același reglaj există și pentru Multiplayer.

Acolo unde jocul este arcade, acest arcade este absolut neinspirat. Mașinile par că nu au masă deloc, sunt foarte manevrabile, frâna de motor prinde mult prea puternic, iar dacă ai ridicat piciorul de pe accelerație, viteza scade foarte repede. Nu poți lua curbe spectaculos, în viteză mare, bazându-te pe derapaje inspirate și frâne de motor puse la fix. În loc să fie un imn adus excesului de viteză și bucuriei izvorâte din acesta, World Racing 2 este un arcade chinuit care mai mult te încurcă atunci când ai viteză mare, decât să-ți sporească plăcerea de a apăsa accelerația. Păi, băi fraților, dacă vreau să mă chinui, măcar să învăț ceva! Măcar să joc o simulare adevărată! Ideea arcade-ului este să te simți bine și tot producătorul să prospere, nu să te simți frustrat încercând să te adaptezi regulilor fizice imbecile ale unui simulacru de arcade. Puah! World Racing 2 nu reușește să simuleze un arcade, darămite un simulator, așa cum o face Most Wanted.


Pană de inspirație...

De ce nu știu dacă în modul Career jocul este arcade de la cap la coadă? Simplu, tot din cauza lipsei de inspirație a producătorilor. Pur și simplu, m-am blocat într-una din misiunile din carieră, mai precis, în primul nivel de drift. Trebuie să faci 400 de puncte din drift-uri




 Broscuță, damage, mare


 Grafică nebună


 Prinsea pe șosea

reușite – eu, în câteva zile de chinuală, am făcut maximum 380. Probabil că trebuia să fiu mai îndemânat, să exersezi 24 din 24 și așa mai departe, dar, de ce mă-sa mi s-a dat pentru drift o dîtă măgăoaia de Merțan care numai pentru așa ceva nu este bun, iar circuitul pe care am fost pus să mă dau în derapaje era unul de curse normale, ce avea curbe largi și puține, teribil de nepotrivit pentru drift?

Asta ca să nu mai pun la socoteală faptul că perspectiva din care privești este foarte comprimată, spre deosebire de Most Wanted, unde se vede destul de clar la distanță. În WR2, repet, toate elementele de perspectivă sunt comprimate drastic. Iar în drift, unde trebuie să poți sesiza când începi să tragi de volan, abia dacă îți dai seama când începe o curbă...

În ce privește simularea, atunci când ți se dă reglajul cu pricina în Freeride și poți pune un 100% simulare, lucrurile stau la fel de prost. Comportamentul mașinilor este destul

de asemănător, iar o constantă enervantă este tendința subviratorie la viteze mari. Și este o tendință absolut nerealistă, care strică enorm din plăcerea jocului. Simularea este simplistă, pare mai degrabă un arcade cu pretenții de simulare, ce nu oferă nici pe departe delicia din Mercedes Benz World Racing.

... pierdere de transpirație

Singurul lucru bun la World Racing 2 este grafica. Atât mașinile, cât și hărțile mari arată extraordinar de bine. Nota 10 aici? Păcat că iarăși cerul este plin de porcările zburlătoare – avioane, dirijabile, baloane, deltaplâne, termopane – care dau o senzație de kitsch ireprimabilă. Să zicem că, totuși, producătorii s-ar mai scoate la impresia artistică cu excelența modelare a damage-ului. Mașinile bușite arată într-un mare fel, atât la

modelarea deformării, cât și la felul în care se zgârie și se ia vopseaua – nu am mai văzut așa ceva până acum. Dar ceea ce tocmai laudam este urmat de o altă mizerie: nu ai vedere din postul pilotului și nu este modelat bordul mașinii. Clar, WR2 nu poate fi cu adevărat bun nici măcar la grafică, până la capăt.

Fapt pentru care, acestea fiind spuse, am o singură mare concluzie în ce privește acest joc. Băieții de la Syntetic sunt niște mari meseriași în ce privește știința fizicii, matematicile simulării și automobilistica practică. Se pare însă că acestor oameni de știință nu li se poate cere să facă ceva distractiv, fun, relaxant și amuzant. Pe lângă elementele ratate de arcade, WR2 nu are nimic atractiv, care să te împingă mai departe în joc. Nu este nici un fel de story, eventual punctat cu filmulețe, ca în Toca Race Driver 2 sau în Most Wanted – jocul este chel de orice substanță epică. Singurul lucru pe care l-a reușit Syntetic a fost să se screamă patetic încercând să producă un arcade, în loc să realizeze singurul lucru pe care știa să-l facă bine – un simulator veritabil. S-a scremut și a pierdut, World Racing 2 fiind, după mine, dovada dramatică a ideii că, dacă vrei să produci un titlu de succes, trebuie să pui omul potrivit la locul potrivit.

■ Marius Ghinea

► Gen Arcade auto ► Producător Syntetic ►
 Distribuitor Playlogic ► Procesor PIV 1,8 GHz ►
 Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB
 ► ON-LINE www.syntetic.de

Grafică
 Sunet
 Gameplay
 Multiplayer
 Storyline
 Impresie

9
7
6
9
—
5

7,2



Shadowgrounds

La umbra action-ului bătrân

Vă spune ceva „Frozenbyte”? Nici nu prea are ce. Recent și din greșeală, am aflat că e o companie finlandeză cu un singur joc la activ. Curios să văd ce le-a mai trecut prin cap unor finlandezi (în afară de metale grele), arunc o privire peste singurul lor joc. Aflu că se numește Shadowgrounds, trag o fugă pe site-ul oficial, casc ochii la niște screenshot-uri (ciudat de arătoase pentru niște nou-veniți) și descopăr că e un action 3D „văzut de sus”. Încă bântuit de spectrul Crusaderului (m-am învățat de un CD cu Crusader: No Regret, mi-am procurat un P166 special pentru el, dar n-am apucat să-l rejoc), un action-shooter etalon t, m-am gândit că un alt action-shooter, adaptat vremurilor noastre, n-ar strica. Și așa m-am trezit „punând căpăstrul” pe Shadowgrounds, un joculeț arătos, cu un engine grafic deosebit de interesant (dacă vă ține PC-ul) și cu un potențial măricel de distracție. În single sau multi, cum vă place vouă.

O floare și doi grădinari...



Meniul zilei: fleică de mutant la grătar



În umbră scapă turma

Urmați-mi exemplul și nu vă așteptați la cine știe ce poveste complicată, la scenarii apocaliptice „a la” Independence Day sau (influențați de titlu) la ceva mai subtil, gen Exorcistul Reloaded. Shadowgrounds este în speță un SF ușurel, care ne pune în cărca (la propriu, prin intermediul unei camere „top-down” cu foarte puține opțiuni de „deplasare”) tânărului Wesley Tyler, un electrician-sudor-maistru banal dintr-o colonie situată hăt departe, tocmai pe Ganymede. În timp ce filozofa de unul singur la lumina unei lămpi de sudură, o pană de curent îi întrerupe șirul gândurilor și pune capăt unei cariere strălucite în domeniul cugetatului pe prispa coloniei. Curiozitatea și un puternic simț al datoriei îl îndeamnă să înșface o cheie franceză și o lanternă nemțească și să se îndrepte hotărât către transformatorul buclucaș. Pe drum i se alătură niște gânganii

tare agresive care nu prevestesc nimic bun, iar de aici încolo totul devine clar: „ori ei, ori el”, unde prin „ei” înțeleg o herghelie de monștri al căror scop singular e să îl transforme în chebap pe inginerul nostru.

Tunul din umbră

După probabil v-ați dat seama, avem de-a face cu o povestioară banală și foarte puțin originală. Ne sunt servite pe rând mutații

genetice, țopăitori însetați de sânge suspect de asemănători cu niște zergi și încercarea disperată de a evada dintr-o colonie infestată cu animăluțe pofticioase. Vă pot enumera cel puțin o duzină de filme și jocuri cu un conținut aproape identic. Bai mare însă nu e. Cât timp am un tunuleț, un motiv cât de mic să-l folosesc, destulă carne de tun și o „sală” frumos decorată, balul poate începe liniștit. Tunulețele sunt și, chiar dacă n-ai nevoie și de degetele de la picioare pentru a le număra, satisfac exigențele împătimitilor mirosului de salpetru. Iar dacă numărul nu vă mulțumește pe deplin, o serie de upgrade-uri vă dă un motiv în plus să mai căsăpiți niște monștri, doar-doar o scăpa vreunul un „upgrade part” să vă faceți norma pentru un încărcător mai acătării.

Din umbră sare iepurele

Nu știu dacă mi-era dor de Crusader: No Regret sau dacă, pur și simplu, eram din cale-afară de plictisit, dar nici nu cred că mai contează. Important e că Shadowgrounds m-a prins în gheare și nu mi-a mai dat drumul o bună bucată de timp. Colac peste pupăză, exact când o duzină de târătoare scuiptoare de venin mă băgaseră și pe mine în seamă, primesc un mesaj de la fr0ggy (marele nostru prieten și micul lor Gică Contra), pe care îl apelasem cu vreo trei ore înainte: „Scuze, jucam Shadowgrounds. E tare!”.

■ cioLAN

► Gen Action ► Producător Frozenbyte ►
Distribuitor dtp ► Procesor PIV 1,3 GHz ► Memorie
512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-
LINE www.shadowgroundsgame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
8
7
8

7,8



Mutații, da' mulți

01/2006 LEVEL 35

PETER JACKSON'S KING KONG

După ce am terminat atât Peter Jackson's King Kong, cât și The Movies, mi-a venit o idee. Citind despre cât de nemaipomenit a fost filmul original, aruncând cu urechea la criticii de filme din ziua de azi care laudă succesul variantei semnate de Peter Jackson, mi-a venit ideea să fac un film folosindu-mă de The Movies. Din păcate, nu am la dispoziție o bestie imensă precum Kong, ci doar un actor cu un costum de gorilă. Dar asta nu mă va opri! O, nu! De ce însă această subită pasiune pentru film? Să mă fi pasionat jocul într-un asemenea hal încât țin neapărat să-i aduc un omagiu? Sau este altceva?

Pe vremuri...

Povestea din King Kong datează de acum mai bine de 70 de ani. În 1933, King Kong își făcea debutul în cinematografele americane. Filmul a devenit rapid un cult și este considerat până și astăzi o peliculă aproape perfectă, din toate punctele de vedere. King Kong spune povestea unei echipe de filmare ce își alege, foarte inspirat, o insulă misterioasă ca locație pentru următorul film. Pe insula respectivă va descoperi o gorilă imensă, căreia îi va pica cu tronc actrița din rolul principal. Filmul scoate în cele din urmă în evidență răutatea omenească, punând în opoziție capacitatea monstrului de a iubi, cu acțiunile distructive și lipsite de sentimente ale oamenilor. Tocmai din această cauză, povestea din spatele lui King Kong, fie că e vorba de varianta originală, de filmul lui Peter Jackson sau jocul de față, este una impresionantă. Poate părea trasă de păr, exagerată sau mult prea exotică pentru a transmite cu adevărat un mesaj, însă elementele sale de bază reușesc cu succes întocmai acest lucru. Și uite și răspunsul la întrebarea de mai înainte. De ce aș vrea să fac și eu un film despre King Kong? Pentru că avem de-a face cu o poveste care va putea fi întotdeauna spusă cu succes.

În ceea ce privește jocul de față, povestea își menține elementele sale de bază, însă nu vom fi părtași la ea în întregime. Și asta deoarece, până la urmă, jocul reprezintă o foarte bună unealtă de promovare a filmului lui Peter Jackson, iar majoritatea momentelor importante ale poveștii au fost ținute doar pentru pelicula de pe marele ecran. După cum spuneam, ce s-a menținut sunt elementele de bază: o echipă de filmare, condusă de un regizor pentru care pelicula sa este mai importantă decât orice altceva, pornește spre Skull Island, o insulă misterioasă, perfectă pentru filmul pe care urmau să-l toarne. Din păcate, filmul devine

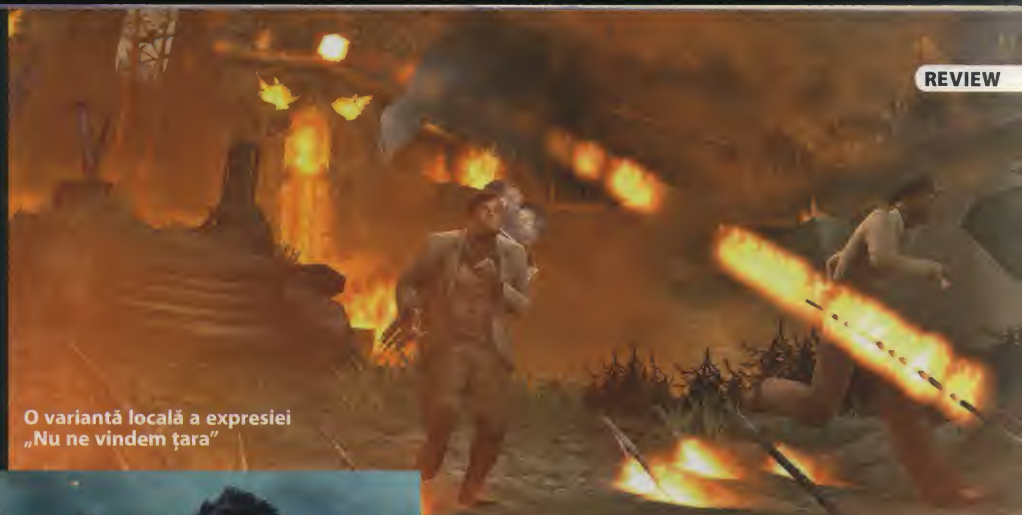
Dragostea omoară tot

realitate, iar insula își arată adevăratele pericole. Actrița din rolul principal este răpită de băștinași, iar tu, Jack, va trebui să conduci restul echipei pentru a o salva. Când ești cât pe aici să devii eroul ei favorit, băștinașii se decid să o ofere pe atrăgătoarea blondă monstrului Kong, o gorilă imensă ce sălășluiește în cel mai înalt munte de pe insulă. Spre surprinderea tuturor, inclusiv a blondei și a băștinașilor, namila nu trece imediat la

înfulecarea victimei, ci se trezește vrăjită de frumusețea in-dividei. Deh, s-o fi simțit și el singur atâta timp pe insulă. Așa că Bestia încearcă să-și ducă Frumoasa în micul său cuib de nebunii, iar tu, ăla micu' (dar știi că mărimea nu contează) te arunci în urmărirea fetei și bați jumătate de junglă ca să ajungi la ea.

Ești om cu mine, sunt Jack cu tine

O bună parte din joc ți-o vei petrece în pielea lui Jack, potențialul amoretz căruia i-a fost subtilizat obiectul muncii. Cei de la Ubisoft au gândit jocul ca o experiență cinematică și tocmai din acest motiv conceptul clasicului FPS din spatele acestei părți a jocului a fost modificat. Ce se observă din prima este lipsa oricărui indicator (de muniție, de viață, busole, hărți, butonaș, luminițe etc.) pe ecranul de joc. Poți să optezi pentru un minimum de informație (gen muniție), însă jocul a fost gândit să fie „gustat” fără nici un astfel de impediment vizual. Cum observi că ești pe cale să dai colțul? Sincer, nu cred că mai e nevoie de o bară de sănătate în



O variantă locală a expresiei „Nu ne vindem țara”



Ah, iar o blondă? Știu și ei că de mult îmi doresc o brunetă



Si ziseți, am nevoie de o ploteză?

momentul în care un dinozaur te înșfacă de un picior, nu? Avem un sistem să zicem asemănător cu cel din Call of Duty 2, care te declară mort dacă primești un anumit număr de lovituri într-o scurtă perioadă de timp. Dacă ai reușit să scapi cu viață, după câteva momente îți vei reveni complet. Cantitatea de muniție disponibilă, pe de altă parte, îți este indicată de către personajul tău. Te vei auzi spunându-ți liniștit că ai destule gloanțe, că mai ai doar două sau trei încărcătoare și, în cele din urmă, doar câteva gloanțe pe țevă.

O altă schimbare față de ceea ce ne-am obișnuit să însemne FPS pentru noi este apariția armelor „albe”. De fapt, unul dintre lucrurile pe care le vei observa în joc (și care pe unii s-ar putea să îi deranjeze) este cantitatea foarte mică de muniție și arme de

foc disponibile. Ai la îndemână un pistol, un shotgun, o pușcă cu lunetă și un Tommy Gun, dar toate acestea într-o cantitate neobișnuit de mică pentru un FPS. Așa că te vei învăța să îți cruți muniția și să folosești celelalte tipuri de arme. Sunt de fapt doar două: o sulită și o bucată de os. Pe prima o găsești lăsată în urmă de băștinașii insulei, iar oasele sunt colectate din diversele schelete întâlnite în joc. Fiecare dintre aceste arme poate fi îmbunătățită ca damage în cazul în care capătul care trebuie este aprins cu ajutorul focului. E de reținut că odată înfipte într-un adversar, aceste arme pot fi recuperate și refolosite până în momentul în care se rup.

Ce este poate cel mai ciudat este modul în care se desfășoară lupta... Astfel, spre deosebire de cam tot ce am văzut până acum în FPS-uri, în King Kong trebuie mai întâi să țintești și apoi să tragi. Asta presupune că oricând vrei să te iei la harță cu un inamic, trebuie să apeși mai întâi pe tasta SPACE și de abia apoi să apeși pe trăgaci/arunci sulita. Este o decizie oarecum discutabilă, dar deși cu siguranță nu ajută cu nimic din punctul de vedere al luptelor, reușește să nu îți pună bețe-n roate și să îți ofere, în cele din urmă, posibilitatea de a te plimba prin frumoasele locații din joc fără să ai jumătate de ecran umplut de ditamai



Kong, noua vedetă mediatică

Grafica iese în evidență mai ales datorită peisajelor pe care reușește să le creeze și atmosferei deseori excelent redată, care te bagă în inima unei jungle dense și violente.

arma.

Problema care intervine în orice joc în care ai de-a face cu coechipieri controlați de AI se referă la modul în care aceștia se descurcă (sau se încurcă) împotriva inamicilor. King Kong nu face excepție de la această problemă. Ce e cel mai stresant este faptul că

găsește în controlul lui Kong. Scopul lui Kong în joc, în afară de a muri la sfârșit (hai, nu-mi spuneți că nu știți? E o poveste veche de 70 de ani, totuși), este de a o transporta pe femeia vieții lui în confortul propriei „case”, zdrobind orice rezistență întâlnește pe drum, călcând pe cei mai feroce dinozauri

versiunea „normală” a jocului, cea „îmbunătățită” nefiind încă disponibilă) iese în evidență mai ales datorită peisajelor pe care reușește să le creeze și atmosferei deseori excelent redată, care te bagă în inima unei jungle dense și violente. Momentele cinematice de impact sunt tocmai din această cauză mult mai dese și mai bine realizate decât mi-aș fi imaginat, iar ce rezultă de aici sunt câteva scene care te vor impresiona și îți vor rămâne clar întipărite în memorie. Așadar, ca o adaptare pe micile monitoare a unui succes de pe marile ecrane, Peter Jackson's King Kong este un joc admirabil de bine realizat și probabil unul dintre cele mai impresionante proiecte de acest gen. Ca joc de sine stătător însă, se oprește undeva la jumătatea drumului spre un titlu de excepție. Și asta

Următorul pas, K1!

Nu știu dacă e o idee așa de bună să te pui chiar sub coada lor

nu trebuie să ai grijă numai de tine, ci și de încă trei nătăngi care, deși au la dispoziție arme, rareori reușesc să se descurce cu adevărat cu ele. Așa că vei fi pus în postura de a salva lumea de fiecare dată când grupul tău este atacat și să le suporti zbirerile, care îți comandă să le sari în ajutor și să îi scapi de pericol. „Jaaack! Jaaaaaaaack!!!!”, după câteva momente în care respectivii te zgârie pe creier cu plânsetele lor, aproape că îți vine să îi salvezi numai ca să ai tu posibilitatea de a le curma suferința.

Eu sunt Kong

Cărările oamenilor și ale lui Kong se vor intersecta de mai multe ori în timpul periplului tău prin junglă, unii fugind după blonda actriță, alții fugind CU ea. Eh, e un avantaj să fii mare. Și cum posibilitatea de a pune jucătorul în pielea gigantului Kong a fost prea tentantă pentru Ubisoft, iată că avem ocazia să dăm cu tifa omuleților și să ne folosim puterea pentru a obține femeia. Așa că cealaltă parte a jocului, pe lângă FPS-ul de care am povestit mai adineauri, te

pe care i-am văzut de la Jurassic Park până acum și protejând-o pe Ann de toate aceste pericole. Bucata de joc în care-l controlăm pe Kong este definită de o liniaritate excesivă, bătută în cuie și, în cele din urmă, deranjantă. Deși din punct de vedere cinematic ceea ce se întâmplă pe ecran este foarte frumos, aportul jucătorului în multe momente se apropie de zero. În afară de scenele de luptă, tot ceea ce trebuie să faci acesta este să-l ții pe Kong mergând tot în față și să apese din când în când tasta de sărit. Nici luptele nu sunt cu mult mai complexe, căzând în păcatul unor jocuri de consolă care se bazează pe capacitatea jucătorului de a lovi cât mai des butoanele mouse-ului. În schimb, din punct de vedere vizual, este o plăcere să-l vezi pe Kong ducând imense bătălii cu câțiva dinozauri nenorociți.

Frumoasa și Bestia

Ce e de admirat la Peter Jackson's King Kong este modul în care reușește să creeze o lume plină de detalii. Grafica (deși am testat

din cauză că de multe ori conceptul de joc se dovedește a fi destul de sărăcăcios, în ciuda faptului că arată nesimțit de bine (apropo, nota de la grafică va fi redusă cu două puncte tocmai din cauza existenței unei versiuni mult mai impresionante) și vine cu câteva idei noi, care chiar funcționează.

În cele din urmă, eu unul tocmai am fost convins să mă uit la filmul lui Peter Jackson cu prima ocazie, după o sesiune de joc scurtă, care a durat exact atât cât trebuie.

■ Mitza

► Gen FPS/Action ► Producător Ubisoft Montpellier/
Ubisoft România ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft
România Tel. 021.569.06.00 ► Procesor PIII 1GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB
► ON-LINE www.kingkonggame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
7
7
8
7
7,4

Interviu Andrei Fantana

Deși proiectul King Kong i-a fost incredințat lui Michel Ancel, varianta de PC a jocului a fost dezvoltată în totalitate în studiourile Ubisoft din București. Cum s-a ajuns la această decizie și ce a însemnat asta pentru Ubisoft România am încercat și eu să aflăm aruncând cu câteva întrebări nerăbdătoare în direcția lui Andrei Fantana, Lead Game Designer pentru versiunea de PC a jocului.

Mitza: Dacă, de obicei, un joc ce apare atât pe console, cât și pe PC se poartă de pe o platformă pe alta, în cazul lui King Kong s-a procedat diferit. Care au fost motivele din spatele deciziei de a realiza diverse versiuni ale jocului în paralel, la studiouri diferite?

Andrei: Ubisoft încearcă să aducă jocurile sale publicului în același timp pe toate consolele și pe toate continentele. În cazul Kong, multe motive legate de data de apariție a filmului au grăbit lucrurile astfel încât aproape toate studiourile s-au implicat în acest proiect. Este unul dintre cele mai mari proiecte ale lui Universal și totodată, cel mai important proiect Ubisoft din acest an.

M: Cum s-a ajuns ca Ubisoft România să se ocupe de versiunea de PC și PSP?

A: Popularitatea consolelor în România este încă mică. Noi toți ne-am apucat de jocuri găsindu-le pe PC-uri. E normal ca studioul din București să fie mai atras de această platformă, iar succesele trecute ne-au recomandat pentru acest task. Acum, fie vorba între noi, ne doream de multă vreme să facem un shooter și ne-am bucurat mult să avem ocazia de a face unul mai puțin clasic.

M: Cât de dificil a fost acest proiect, din punctul de vedere al echipei de aici și cum s-a realizat

până la urmă comunicarea între cele două echipe?

A: Dificultatea a venit în principiu din structura jocului. Totul este bazat pe AI și modificările de comportament ale monștrilor și ale NPC-urilor făceau ca treburile care ieri mergeau perfect, azi să nu mai meargă. Niveluri în care totul era ok începeau să manifeste anomalii. Comunicarea dintre echipe a decurs minunat.

M: King Kong este un proiect care a adunat cel puțin două nume mari din industria entertainment-ului, Peter Jackson și Michel Ancel. Care a fost aportul celor doi pentru versiunea realizată în România?

A: Inițial, PJ și Michel s-au pus de acord asupra modului de abordare a jocului. Apoi, Ubisoft a primit regulat date, concepte, referințe și acces la întreaga documentație a filmului, de partea ce ține efectiv de joc urmând să se ocupe integral. PJ primea regulat versiuni ale jocului și din când în când se organizau întâlniri în Noua Zeelandă în care se discuta cursul jocului și al filmului. Asupra versiunii din România s-au răsfrânt toate aceste decizii.

M: Cât control a avut echipa din România asupra jocului?

A: Controlul versiunii a fost aproape total. Colaborarea dintre echipe a fost excelentă, eu aflându-mă în ambele echipe. Fiind prezent în ședințele de design, știam ce anume se vrea de la joc în sine. Îmi aduc aminte de entuziasmul cu care au primit prima versiune de PC cei din Montpellier. În sfârșit, puteau juca un shooter așa cum trebuie, cu mouse și taste. S-au strâns toți la PC-ul meu și toată ziua s-au jucat pe rând.

Inițial l-am făcut astfel încât să-mi placă mie și...



Andrei Fantana și un rânjet de milioane (speră Peter Jackson) în fundal

am avut norocul să le placă și lor. Au urmat apoi discuții despre preferințe, hardcore, casual player etc. Și în urma ședințelor de playtest am mai modificat pe ici, pe colo. Partea de shooter devine mult mai simplă pe PC, dar am hotărât că nu vom diferenția versiunile atât de mult pentru a avea un control mai fin asupra întregului sistem – și am reușit să reglăm totul astfel încât să pară antrenant pentru majoritatea jucătorilor fără să fie frustrant. Uf.. iar încep să bat câmpii :).

M: Cum a fost să lucrezi la un proiect cu atâta greutate precum King Kong?

A: Inițial, Kong nu era așa greu – și l-am ținut pe banane până aproape de sfârșit, când deadline-ul a îngreunat maimuța. Atunci a devenit stresant, dar... palpitant. Și nu trebuia decât să mai vedem cum va fi filmul și totul părea ușor.

M: Există două variante ale jocului, cea „normală” și cea „îmbunătățită” din punct de vedere grafic. De ce nu s-a mers pe o singură variantă?

A: Pentru că am vrut să oferim și celor cu sisteme performante o versiune care să le pună temperatura la crescut. Ca dezvoltatori pentru PC, vrem mereu să tragem de limitele tehnice. Așa a fost mereu. Pe de altă parte, majoritatea posesorilor de PC-uri nu au configurații de ultimă generație – așa că, pentru încă un pic de efort, am reușit să avem două versiuni.

M: Și o ultimă întrebare: Dacă ai eșua pe o insulă necunoscută, plină de dinozauri, băștinași neprietenoși și o gorilă imensă cu probleme sentimentale, ce cărți ai vrea să ai cu tine?

A: „Cum să devii o blondă fermecătoare în 30 de secunde. Totul în 10 pași – fii primul și câștigi o excursie gratuită la New York.”

Echipa de la București responsabilă pentru versiunea de PC a jocului



CRIMIE LIFE

Gang Wars

Mare e spațiul pe hard diskul gamerului, dar și răbdarea acestuia, de la sfârșit de 2005 mai avem de-a face cu asemenea fenomene de jocuri (discutabil). Durerea e și mai mare dacă stai să mă gândești că apariția acestui joc s-a bazat pe niște cifre care indicau că sunt șanse mari ca DVD-urile ce poartă povara kit-ului de instalare să nu ajungă în oglinzile retrovizoare ale producătorilor & friends. Acum începe partea în care trebuie să argumentez cele spuse mai sus. Nimic mai ușor.

Cine se pune cu Tre?

Să începem cu povestea jocului, una deosebit de „originală” și de captivantă, mă întreb de unde atâta inspirație. Tu ești Tre, un... nu o să-ți vină să crezi... tânăr

Partidele de pac-pac cu poliția fac deliciul cartierului



Mișcarea principală din Gang Wars



gangster(!) nerăbdător să depășească recordurile lui Bundy, Manson sau, de ce nu, Stalin. Bineînțeles că mai întâi trebuie să-ți faci un nume în cartier și să devii unul din liderii asociației non-profit ce-și spune Outlawz. Aceștia nu au altceva mai bun de făcut decât să se bată toată ziua cu pacifiștii din Headhunterz și cu negustorii de ierburi din KYC. Din când în când, în peisaj mai apar poliția locală, o grupare destul de timidă, și irlandezii

Și uite așa, chit că trebuie să curețe cartierul, să jefuiască nu știu ce dugheană sau să-l „convingă” pe câte unul că nu e bine ce face, tot la băte pe spinare se ajunge.

înregistrați la registrul comerțului ilegal sub numele de Pogue Mahoneys. Pentru a-și consolida o carieră în domeniul resurselor umane, tânărul Tre începe să ia de lucru de la Big Dog și ajunge să-și dea seama rapid că treaba merge mai

ușor decât ar fi crezut. Indiferent care e scopul misiunii, metoda de rezolvare este similară și implică multe cadavre împărțiate pe străzile din Grand Central. Nu putem să trecem cu vederea abilitățile de killer și bagajul bogat de lovituri mortale pe care Tre, în ciuda vârstei fragede, demonstrează că le are. Și uite așa, chit că trebuie să curețe cartierul, să jefuiască nu știu ce dugheană sau să-l „convingă” pe câte unul că nu e bine ce face, tot la băte pe spinare se ajunge. Printre alte accesorii care pot fi folosite în abundență de cafturi la grămadă putem să amintim cuțitul de bucătărie, țeava de cupru de sub chiuvetă sau pistolul Carpathian. Cu arme sau fără, rezultatul final este același: razi tot, mai ales după ce începi să străbați străzile cu o escortă după tine. Spre deosebire de tine, aceștia sfidează moartea și, în cel mai rău caz, nu-și mai fac norma de ț crime pe minut. Ca și tine, se simt mult mai bine după o pizza și doi burgeri plătiți din banii primiți la câte o misiune sau lăsați de proștii cartierului în telefoanele publice, case de marcat sau jukebox-uri. Chiar dacă cei implicați în acest joc par a fi puțin prea violenți, ei dau dovadă de caracter. În timpul luptelor, te lasă să termini treaba începută și așteaptă calmi să treacă la aparat. De asemenea, Tre ori nu are carnet ori e conștient de beneficiile mersului pe jos pentru că în mașină nu pune piciorul.

Și totuși e în topuri

Jocul acesta a reușit să prindă atât topul celor mai violente jocuri, cât și lista mea cu cele mai proaste

jocuri. Sfatul meu este să stați departe de el, iar această încheiere are nevoie de un citat din cioLAN: „Pace vouă!”

■ Rzarectha

- Gen Sheepshit ► Producător Hothouse Creations
- Distribuitor Konami ► Procesor PIII 1,2 GHz
- Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB
- ON-LINE www.konami-crimelife.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Colecția ta

PC CD-ROM

merită să joci originale!

Preț recomandat de vânzare: 6 Euro +TVA




Disponibile în toate magazinele bune de jocuri, IT, electronice și supermarket-uri
Distribuite în România de Best Distribution SRL, tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro

www.xplosiv.net

Distribuite sub licență de Empire Interactive Europe Limited în colecția Xplosiv®. Xplosiv este o marcă înregistrată sau neînregistrată a Empire Interactive Europe Limited în Marea Britanie și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



Spațiul,
ultima
frontieră



Soluții extreme pentru clipe
disperate

STAR WARS: BATTLEFRONT II

**Forța Întunecată ne cheamă
pe frontul galactic**



În urmă cu un an, Lucas Arts reușea să surprindă plăcut cu Star Wars: Battlefront, o alternativă demnă de luat în seamă pentru gamerii lipiți de Battlefield 1942. Acesta le-a oferit fanilor topiți după universul Star Wars ocazia să se zbenguie într-unele dintre cele mai importante bătălii admirate în filmele seriei. S-au bucurat de câmpuri de bătălie extrem de bine realizate din punct de vedere vizual, de excelente efecte de sunet și de o coloană sonoră superbă ce îi făceau să simtă că, într-adevăr, participau la un conflict de proporții galactice. În ciuda bug-urilor ce riscau să îl sufocă, Battlefront s-a dovedit a fi un joc bun, deși exista loc de mai bine. Ca urmare, pentru fanii topiți după scamatorii Jedi, așteptările de la Battlefront II nu puteau fi decât mari. Și lungă mi-a fost așteptarea...

Un Battlefront mai colorat

După câteva ore de joacă în compania boților din campania single player, am rămas cu impresii oarecum împărțite. Battlefront II nu mi s-a părut a fi altceva decât o versiune șlefuită a frățiorului său. Pot spune că modul Galactic Conquest este, din nou, un fel de antrenament în care te deprinzi cu mecanica de joc înaintea intrării pe serverele oficiale. Pe de altă parte, Rise of the Empire mi-a dat ocazia să-mi îndes picioarele în bocancii clonelor din unitatea 501 și să pornesc la luptă urmărind îndeaproape povestea filmelor în care aceștia au strălucit. Înaintea fiecărei misiuni, jucătorului i se pune pe tavă povestea grandioasei bătălii la care urmează să participe. Filmulețele realizate fie cu engine-ul jocului, fie decupate din filmele seriei nu fac însă nimic altceva decât să lungească și, eventual, să îndulcească puțin caftul galactic în compania boților. Vei avea apoi de ales între șase clase de personaje: trooper-i, lunetiști, ingineri și „rachetiști”, două dintre clase fiind accesibile doar după ce ai scos din circuit suficienți inamici și ai capturat punctele de respawn ale adversarului. După deblocarea accesului la cele două clase superioare, vine momentul mult așteptat, când Battlefront II îți dă ocazia să conduci destinele armatei din perspectiva unui cavaler Jedi sau lord Sith. Că mintea mea n-a reușit să conceapă de ce

ALTERNATIVĂ

BATTLEFIELD 2

Cel mai bun joc multiplayer al momentului nu are mulți rivali, iar în viitorul apropiat nici că se întrevăd alții. Pentru cei care caută tactică și acțiune furibundă în aer și la sol, Battlefield 2 rămâne cea mai bună alegere.





Darth Vader, Luke Skywalker sau Yoda cad uneori ca muștele în fața tinichelelor este cu totul altă poveste. Important este că felierile și decapitățile, ajutate de săbiuțe laser multicolore și puteri necurate ale forței, se pot dovedi distractive, chiar dacă pentru o scurtă perioadă de timp.

Problema majoră cu care se confruntă gameplay-ul din Battlefront II constă în lipsa echilibrului real între două echipe adverse. Este cazul multiplayer-ului, unde pentru a debloca cele două clase meseriașe trebuie să uci și să capturezi puncte inamice din viteza trenului. Camparea devine astfel inutilă pe multe dintre hărți, deoarece până îți cad victimele în plasă, echipa adversă nu numai că poate folosi deja cele două clase, dar are și un Darth Vader în fruntea sa. Un alt neajuns îl reprezintă ineficiența trooper-ilor în fața altor clase, spre deosebire de inginerii care pot spulbera orice siluetă cu două picioare și „rachetiștii” cu a lor putere de foc impresionantă. Singurele lucruri pe care le au în comun clasele majore, indiferent de facțiuni, sunt mobilitatea și puterea de foc superioare, un



Între două nu te plouă



Ești un imbecil



A început petrecerea

țel pe care dacă l-ai atins, echilibrul nu va mai fi o problemă. Cu Jedi și Sith situația este puțin diferită, ei fiind mai rapizi și mai puternici decât restul claselor. Sunt mai

Lupta în spațiu de la bordul unui fighter este extrem de antrenantă, bătăliile dintre flotele Republicii și ale Federației atingând proporții epice...

rezistenți la atacuri, dar nu și invincibili, o grenadă bine plasată constituind un motiv de îngrijorare pentru oricare dintre ei.

Precum în cer, așa și pe pământ

Cel mai interesant aspect al jocului (pe care l-am așteptat cu interes) nu este însă noul sistem de clase, ci posibilitatea de a lupta în spațiu. Lupta în spațiu de la bordul unui fighter este extrem de antrenantă, bătăliile dintre flotele Republicii și ale Federației atingând proporții epice, iar sentimentul că participi la o mare bătălie spațială este omniprezent. Pentru un fan Star Wars, să lupți și să aterizezi cu un fighter în hangarul crucișătorului inamic, trăgând apoi ca un dement în tot ce mișcă, va rămâne o experiență de neuitat. Iar pentru a schimba puțin decorul, jucătorul poate apoi captura una din navele inamice și continua fugăria adversarilor prin spațiu. Necazul legat de campania single player este că lupta spațială durează prea puțin, iar în cazul multiplayer-ului suprapopularea serverelor conduce inevitabil la apariția lag-ului. În aceste condiții, pentru cei care doresc să îl joace online, o conexiune sănătoasă de tip broadband este mai mult decât necesară.

Slăbiciunile Forței

Indiferent cum ai lua-o, Battlefront II arată bine, iar de auzit se aude și mai bine.

Animațiile sunt fluide, efectele speciale sunt impresionante, în

timp ce coloana sonoră superbă, extrasă din filmele seriei, aduce din nou acel plus de savoare unui conflict galactic de care m-am lipit fără să vreau. Din nefericire, deși a fost gândit pentru a ne oferi o experiență multiplayer antrenantă și de neuitat, Battlefront II moștenește, pe lângă Al-ul imbecil, aceleași probleme cu care se confruntă fratele său mai mic. Băieții de la Lucas Arts și Pandemic au preferat să sacrifice dinamismul și elementele tactice specifice unui Battlefield 2, de exemplu, în favoarea violenței. Cu toate acestea, Star Wars: Battlefront II nu este un joc prost, ci unul pe care numai posesorii unei conexiuni solide la internet îl vor aprecia la justa sa valoare.

Luke, sunt tac'tu!

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător Pandemic ► Distribuitor Lucas Arts ► Ofertant Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIII 1,5 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB ► ON-LINE
www.swbattlefrontii.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
10
7
7
6
7

7,5

PRINCE of PERSIA

THE TWO THRONES

Printul persan își arată latura malefică

Prince of Persia: The Sands of Time reușea să stabilească noi standarde în istoria genului, pe care nici un alt joc nu a reușit să le atingă nici măcar după doi ani de zile de la lansarea lui. Combinația perfectă dintre un control excelent, puzzle-uri provocatoare și decorul mirific al celor O mie și una de nopți l-au transformat într-un succes răsunător. Cu un asemenea potențial, Ubisoft nu avea cum să-l lase baltă și a revenit, după doar un an de zile, cu Prince of Persia: Warrior Within, în care acrobatul prinț își făcea de cap într-o lume sumbră, răvășită de războaie, ce contrasta puternic cu lumea de basm din The Sands of Time. Prințul, la fel de schimbat după ani grei de războaie, nu mai era tânărul naiv de altădată, ci un războinic fără scrupule, al cărui singur scop în viață rămăsese supraviețuirea, prin orice mijloace și peste cadavrul oricui i-ar fi stat în cale. Revoluționarul gameplay, atât de laudat la apariția primului joc din serie, avea să se întoarcă triumfal, însă părerile legate de Warrior Within au fost împărțite. Din păcate pentru fanii seriei, cel de-al doilea joc le-a căm înșelat așteptările, producătorul preferând să-i surprindă cu o lume întunecată și extrem de violentă, în care ura prințului se materializa uneori în adevărate băi de sânge spectaculoase. Povestea a trecut pe locul al doilea, intrând în sfera banalului, iar puzzle-urile, care până la rezolvare mă țineau ore întregi cu ochii pironiți în monitor, au devenit mult mai ușoare. Warrior Within a fost un excelent joc de acțiune, dar care nu a excelat la nici unul dintre celelalte capite. Acum, Prince

„...elementele de platformă sunt mai logice față de Warrior Within și reușesc să atingă noi culmi, în special datorită Speed Kill-ului ce poate fi executat dintr-o mișcare aeriană”



Întors în Babilon



M-a luat cu ameteți

of Persia: The Two Thrones vine să încheie trilogia, promițând o reîntoarcere la combinația superbă de elemente ce l-au transformat pe The Sands of Time într-un veritabil clasic: lupte furibunde, explorare și un design de excepție. Să fie oare acesta cel mai bun PoP de la primul joc al seriei încoace? Rămâne de văzut.

Prințul Întunericului intră în scenă

The Two Thrones continuă unul dintre cele două finaluri alternative din Warrior Within, ca și cum al doilea n-ar fi existat niciodată, fiind o simplă poveste. Întors de pe Insula timpului alături de Kaileena (împărăteasa Timpului pe care a reușit s-o salveze din ghearele sorții), Prințul descoperă cu groază că în locul păcii mult râvnite, războiul i-a cuprins întreg regatul. Barca pe care o conduce spre port este apoi lovită de proiectile incendiare și scufundată. Despărțit de Kaileena, care este capturată și transportată într-un loc necunoscut, Prințul pornește imediat în căutarea ei. Dar în zadar. Prințesa cade victimă unui com-

plot odios pus la cale de către un vechi dușman de moarte al eroului, Vizirul, pe care îl credea dispărut de mult. Mai însetat de putere ca niciodată, maleficul vrăjitor o ucide pe Kaileena chiar în fața Prințului, dezlănțuind astfel Nisipurile Timpului, care infectează totul în imediata apropiere și îl transformă pe Vizir într-o creatură invincibilă. Soldații care au

ocupat castelul se transformă brusc în monștri demonici, prințul însuși fiind afectat. Teribilul blestem ce s-a abătut asupra lui se va manifesta de acum înainte sub forma Prințului Întunericului, o încarnare trupească a celor mai sinistre și mai sumbre apucături ale Prințului, împărțind jocul în două părți distincte. Prințul cel bun la suflet și gândire aduce aminte de tânărul oacheș din The Sands of Time, pe când versiunea sa drăcească este întunecată ca smoala la vedere, sarcastică și extrem de agresivă cu cei din jur. Agresivitatea lui capătă noi valențe în combinație cu Daggertail-ul, un lanț înfășurat în jurul brațului stâng, plin de țepi și cu o lamă ascuțită la capăt. Cu ajutorul lui, Prințul își poate strângula prada cu sete, folosind o serie de scheme gen kung-fu, sau poate interacționa cu diverse obiecte din mediul înconjurător (manevră utilă la rezolvarea unor puzzle-uri). Un alt avantaj al Daggertail-ului este că poate lovi mai mulți inamici în același timp sau poate fi folosit asemenea unei liane pentru a atinge obiective altfel inaccesibile, Prințul balansându-se între două lămpi sau bârne asemenea lui Tarzan.



Bad boy!

De ce mă strângi
în pumnul tău,
copil nebun?

Prince of Persia: The Sands of Time

Noiembrie 2003

Excelentul joc de platformă a apărut ca din senin și a surprins întreaga lume.

Elementele de platformă, îmbinate perfect cu o poveste captivantă, l-au transformat pe loc într-un clasic al genului, reușind să stabilească noi standarde, pe care nici un alt joc nu avea să le mai atingă. Chiar și acum, The Sands of Time le oferă iubitorilor genului suficiente motive să-i recapituleze povestea. Dacă nu l-ați jucat încă, jucați-l. Veți vedea cu alți ochi următoarele jocuri din serie.



Prince of Persia: Warrior Within

Noiembrie 2004

La un an distanță, Warrior Within avea să schimbe radical macazul și să dezamăgească o mulțime de fani. Strălucitoarea atmosferă de basm a fost înlocuită cu una sumbră, iar sistemul de luptă, deși mult îmbunătățit, dădea luptelor un aspect macabru, violența excesivă a acestora nefiind pe placul tuturor. A fost totuși un action reușit, dar care i-a dezamăgit pe fani mai ales prin prisma puzzle-urilor deosebit de ușoare și a poveștii prea puțin interesante.



Prince of Persia: The Two Thrones

Decembrie 2005

Titlul cu care Ubisoft a decis să încheie trilogia încearcă și reușește să-i mulțumească pe cei care și-au dorit întoarcerea la minunata lume de basm a celor 0 mie și una de nopți. Sistemul de luptă mult îmbunătățit, noile elemente de gameplay, puzzle-urile deosebit de provocatoare și povestea excelentă și-au unit forțele pentru a ne oferi un final superb pentru seria Prince of Persia. Dacă va fi sau nu sfârșitul Prințului, rămâne de văzut.



Singura problemă este că pierde din viață, alimentarea cu revigorantele Nisipuri ale Timpului fiind constant și imperios necesară. Cu cât doboară mai mulți inamici, cu atât va fi mai liniștit în privința sănătății, aceștia răsplătindu-l cu sufletele lor nisipoase. Dar în caz că inamicul e pe nicăieri, puzzle-urile

trebuie parcurse contra-cronometru, pentru a evita decesul prematur al eroului. Acesta va reveni apoi la forma sa inițială doar după ce se bălăcește în orice ochi de apă sau prin fântânile care, din nou, reprezintă punctele de salvare la care veți reveni în caz de eșec. Dacă distanța dintre două puncte de salvare este enormă, atunci iar v-ați ars. Adăugați filmulețele introductive peste care nu veți putea sări nici măcar într-un picior și tabloul frustrării va fi complet.

Și-am plecat la feliat...

Prințul poate folosi în lupta pentru recucerirea regatului aceeași

combinație de lame ascuțite. De preferat, două în același timp. Într-o mână se joacă cu Pumnalul Timpului, iar în cealaltă vântură pe deasupra capului o sabie sau orice altă unealtă aducătoare de moarte, pe care, la nevoie, o poate înfige de la distanță în cutia toracică a inamicului. Una dintre cele mai interesante adiiții o reprezintă însă posibilitatea traversării unor porțiuni din regat la „bordul” carelor trase de cai, secvențe ce mai încing puțin atmosfera, chiar dacă sunt scurte și seamănă, din punct de vedere al contro-lului, cu bolizii din NFS. Nu lipsesc nici

scenele de luptă cu ocupanții altor căruțe, aceștia încercând să-l zdrobească pe Prinț de parapeți sau să-i sară în spina pentru a-l trânti la pământ.

În restul timpului, îl vom găsi pe prinț maimuțărindu-se

pe ziduri, atârnat de funii și copertine, sărind de la un acoperiș la altul sau luptând pe viață și pe moarte cu gunoaiele regatului.

Sistemul de luptă „free-form fighting”, pe care Ubisoft l-a introdus prima dată în Warrior Within, a fost îmbunătățit, atacurile pe la spate, salturile în spina inamicului și executarea lui imediată, ce fac deliciul jucătorilor, oferindu-le acum noi metode de a tăia în carne vie. Dar poate cea mai importantă noutate o reprezintă introducerea elementelor de stealth și a atacurilor aeriene. Prințul se poate furișa în spațele inamicului pe care îl poate elimina în liniște din două lovituri fulgerătoare sau îl poate lua prin surprindere de la înălțimea unui balcon. Mișcarea a fost botezată Speed Kill și este foarte utilă în cazul gărzilor care ar putea da alarma. De asemenea, dușmanul este mai conștient de ceea ce se petrece sub nasul lui și va reacționa (nu întotdeauna) la zgomotele din jur. Se poate întâmpla, totuși, să vă treziți în fața a două gărzi, care nu îl vor observa pe Prinț nici măcar de la câțiva metri distanță. Să fie bug? Noroc că l-am întâlnit doar de două ori.

Problema cu Speed Kill-urile astea este că nu întotdeauna se face primăvară cu o floare. Cum funcționează ele? În clipa în care este inițiat atacul, intervine o scenă cinematică, iar în momente cheie ale mișcării ce urmează trebuie apăsat butonul stânga al mouse-ului. Dacă ratezi momentul, ținta atacului își revine și îți expediază un picior în figură, doborându-te la pământ. Astfel, elementul surpriză dispare, iar bestia va trebui ucisă în luptă dreaptă. Dar atât luptele convenționale, cât și elementele de gameplay sunt deosebit de distractive,

plictiseala și iritarea intervenind de prea puține ori pentru a influența buna desfășurare a scenelor de luptă în vreun fel. Noul „free form fighting” mi-a adus aminte de cafturile sângeroase din Warrior Within, unde decapitățile și eviscerările făceau parte din programul zilnic al Prințului. Singura diferență este că



Ți-am luat cravată...



Ce-ai zis de mama!?



Imediat
termin



Sunt ca o frunză...

ALTERNATIVĂ

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Primul joc din seria PoP rămâne, chiar și acum, alegerea perfectă pentru cei care caută un action/adventure de calitate.



rezultatul unei execuții nu mai este atât de sângeros din punct de vedere vizual, cu toate că animațiile sunt extrem de violente și în cazul lui The Two Thrones, gâturile trosnite și spinările rupte fiind la ordinea zilei, cu condiția să execuți corect combinațiile de taste specifice fiecărui combo. Concluzionând, se poate spune că accentul nu se mai pune pe cafturile furibunde din Warrior Within, ci mai mult pe elementele stealth.

Boșii nu aveau cum să lipsească nici ei din scenă, doar că acum sunt puțin mai nervoși și mai greu de dovedit, pentru eliminarea lor fiind necesară executarea unor manevre mai neortodoxe. De exemplu, în cazul unei bestii 'nalte cât o clădire cu șase etaje, Prințul va trebui să descopere punctul sensibil al acesteia. În cazul animalului, acest punct este reprezentat de ochi, pe care va trebui să-i extirpe cu ajutorul Pumnalului, folosind în același timp o combinație de salturi acrobatică și Speed Kill-uri. Picioarele bestiei nevăzătoare devin apoi pradă sigură lamelor din dotare. Unde nu-i cap, nu-s nici picioare, nu-i așa?

Acrobații la bară

Cățărutul, salturile și rezolvarea puzzle-urilor sunt, așa cum era și normal, principalele activități ale Prințului. The Two Thrones delectându-ne din acest punct de vedere cu o mulțime de provocări ce amintesc de primul joc al seriei. Un come back fericit, dacă stăm să

ne gândim la cât de ușor puteau fi rezolvate cele din Warrior Within. Alergatul de-a lungul zidurilor, salturile între ele, cățărarea cu ajutorul pumnalului, coborârea de-a lungul unei copertine sunt iar necesare pentru a descoperi tot felul de dispozitive. Odată acționate, acestea oferă accesul în alte încăperi sau schimbă geometria nivelului pentru a-i facilita trecerea peste o capcană. Majoritatea nu sunt prea grele, dar o parte dintre ele vă vor pune la grea încercare materia cenușie. Din fericire, toate puzzle-urile complicate vă oferă suficiente indicii vizuale, astfel că niciodată nu veți rămâne prea mult cu gurițele căscate în fața lor. Repertoriul de acrobații al Prințului s-a îmbogățit, de asemenea, cu o serie de mișcări noi, în vreme ce puterile Nisipurilor sunt prezente din nou la datorie. Trecerea timpului poate fi încetinită, iar întoarcerea în timp cu câteva secunde este din nou posibilă. Trecerea peste un obstacol și câștigarea unei lupte devin astfel mult mai ușoare, evitând apariția ecranului de încărcare (bleah!) sau a unei morți premature. În plus, elementele de platformă sunt mai logice față de Warrior Within și reușesc să atingă noi culmi, în special datorită Speed Kill-ului, ce poate fi executat dintr-o mișcare aeriană. Fanii primului joc din serie se vor simți ca acasă.

Babilon, mon amour...

Poziționarea camerei în momentele cheie ale jocului nu mai pune probleme majore, în vreme ce engine-ul grafic nu a suferit modificări. Sau cel puțin așa mi s-a părut. Legendarul oraș în care se desfășoară acțiunea nu se prezintă însă la fel de fermecător precum cel din The Sands of Time. Pur și simplu nu impresionează. Acum nu vreau să înțelegeți că n-aveți ce vedea. Tocmai pentru a-i conferi jocului un aer de autenticitate, isteții de la

Ubisoft s-au mutat în Casablanca, pentru a urmări viața de zi cu zi a locuitorilor și a se inspira din arhitectura orașelor Orientului Mijlociu precum Cairo, Casablanca și Marakesh. Locațiile din The Two Thrones sunt, așadar, foarte bine realizate, cu mențiunea că Babilonul se prezintă cel mai bine de la înălțimea acoperișurilor, cu legendarul Turn Babel cuprins de flăcări undeva în fundal. Priveliștea este pur și simplu magnifică. Animațiile au rămas la fel de fluide, deși o serie de bug-uri, în cazul inamicilor, mi-au îngreunat de câteva ori viața. Jocului i-ar fi prins bine, parcă, niște texturi mai bune și puțin bump mapping, dar, din fericire, realizarea artistică este excelentă și vă împiedică să luați aceste neajunsuri în seamă.

Cât despre partea auditivă, ea este bine realizată. Nu veți descoperi nimic ieșit din comun, însă atât coloana sonoră cu ritmurile ei orientale, cât și voice acting-ul amintind încă o dată de lumea de basm a celor O mie și una de nopți din The Sands of Time. Încă o bilă albă din partea fanilor înrâși.

Să fie acesta sfârșitul?

Prince of Persia: The Two Thrones oferă două finaluri alternative, la fel cum a făcut-o și Warrior Within, și se prezintă cu o poveste din care nu lipsesc răsturnările de situație. Pentru un fan al seriei, ultimul capitol din seria Prince of Persia nu trebuie să lipsească din colecție, iar pentru cei care fac cunoștință cu Prințul pentru prima dată, este un joc de excepție. Numai timpul și Ubisoft ne vor putea răspunde dacă aceasta a fost ultima aventură a Prințului persan. Însă până la eventuala sa reîntoarcere pe micile monitoare, Prince of Persia: The Sands of Time va rămâne jocul meu de suflet și cel mai bun titlu din serie. Am zis.

■ KIMO

► Gen Action/Adventure ► Producător Ubisoft Montreal/Ubisoft Casablanca ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 ► Procesor PIII 1GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 32 MB ► ON-LINE www.princeofpersiagame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
9
8
9
8

8,4

Recunoaște, ce ai sub capotă?



WORMS MAYHEM 4

La râma 3D să nu te duci cu undița de aur

Inițial, am avut de gând să vă pun la grea încercare cu o metaforă de vreo două pagini, teorii ale conspirației masonilor de la NVIDIA și ATI și o serie de snoave populare cu tâlc, dar am luat bătaie pe WormNet de la niște francezi sioniști și m-am enervat. Mai mult, având în vedere că este al optulea joc din serie și al treilea unde 3D-ul (fie poligonul lui... lăudat) și-a băgat coada, Worms 4 va beneficia de un articol scurt, tăios și la obiect. Și în două dimensiuni. Dimensiunea noastră, a celor patru bețiivi care se adunau la ceas târziu să încingă un Worms Armaggedon, și dimensiunea lor, a celor care gândesc prea mult și ne-au făcut cadou viermii 3D pe care nu i-a cerut nimeni.

Dacă Worms 3D s-a bucurat de un review destul de favorabil, dat fiind faptul că cei din Team 17 erau începători în alchimia grafică (aka transformarea 2D-ului banal într-un 3D mai valoros decât aurul), Worms 4 nu va beneficia de un tratament preferențial, având în vedere experiența pe care echipa ar fi trebuit să o acumuleze în cei aproape doi ani scurși de la apariția lui Worms 3D. Acum, la al optulea joc din serie, devine din ce în ce mai clar că Worms trebuia lăsat așa cum era. Adică 2D și genial de simplu (practic, conceptul e vechi de când Howitzer-ul).

3D-ul a dat...

Ca să le dăm viermilor ce-i al viermilor și 3D-ului ce-i al 3D-ului, singurul merit al lui Mayhem (ca sequel al lui Worms 3D, nu ca membru al întregii familii de târătoare) este un suflu de aer proaspăt adus de o serie de îmbunătățiri majore (din păcate, doar la capitolul „visuals”). Cu toate neajunsurile ei, trecerea la 3D a permis modelarea unor viermi cât se poate de expresivi. Ca urmare, am fost foarte curios de ce, în ciuda posibilităților oferite de un engine 3D, Worms 3D era foarte sărăcăcios la capitolul „customize”



(în special „look”-ul târătoarelor).

Problema a fost remediată cu succes de către Worms 4. Acum avem acces la un modul de „customize” al regimentului de anelide unic în toată seria. Pe lângă schemele de sunet îmbogățite și revizuite, avem posibilitatea de a ne „îmbrăca” viermii după pofta inimii. Astfel, avem la

dispoziție o garderobă „parodisiacă” în fața căreia mi-am petrecut mai mult timp decât în jocul propriu-zis. Căști de nazist pentru antisioniștii din subsolurile umede, bărbi de redneck pentru fermierul care și-a pus net până și în grajd, coafuri afro pentru frații din Pantelimon... posibilitățile sunt pe cât de multe, pe atât de haioase. La nivel de gameplay, singura îmbunătățire (la prima vedere așa pare) a fost „descântarea” vestitei „Ninja Rope”. Deși roping-ul a rămas la fel de

Stubbs,
rebelul fără
prejudecăți

Exercițiu sportiv de hrănire

Un jet
scurt și
cuprinzător

fi să fiți un pic atenți. Meseria asta nu e pentru amatori și nici pentru fricoși. Trebuie să aveți sânge rece ca să o faceți. În cazul în care veți fi zombie, să știți că veți putea dispune de o grămadă de forță fizică, motiv pentru care toți intelectualii o să vă urască. Însă, ca să-i înțelegeți, aveți nevoie să vă ducă capul, deci de creier. Și unde găsiți din plin? Ei bine, tot la ei. Normal, s-ar putea să fie necesar să începeți de jos, de la creierile mai slabe, ca de exemplu cele ale copiilor, tinerilor și, unui misogini ar spune, ale femeilor. Un pic de antrenament nu strică, mai ales că aceștia cedează ușor și urlă mai tare. Pe măsură ce avansați, veți ajunge la creiere de polițiști,

colț, așa că un cap de Stubbs pe post de bilă de bowling își va face treaba ideal. Iar când veți ajunge prins, capturat, brutalizat, înjurat, tăiat și imobilizat, nu uitați de mână posedantă. Aceasta va trece prin tot felul de locuri strâmte și îi va posedă pe unii și pe alții pentru a îndeplini diferite sarcini. Spre exemplu, cel posedat va putea să-i păcălească pe unii că totul e în regulă, mai ales dacă urlați tot timpul că „There is nothing on my head”. Și uite așa viitorul este asigurat, creierele fiind a „common commodity”, prezente permanent și la îndemână. Succes în carieră.

întreceți într-un concurs de dans cu șeful poliției. Normal, sub aparența asta distractivă și nevinovată se găsește un criticism usturător la adresa stilului american de viață și a aspectelor negative ale aparentei democrații moderne. Se bat tot felul de apropouri referitoare la nivelul de ignoranță al americanului de rând și la ușurința cu care este manipulat prin unelte mass-media. Cu alte cuvinte, Stubbs este mai mult decât un joc, este un avertisment. Păcat că va fi probabil interzis acolo unde își are locul.

Locke

STUBBS THE ZOMBIE

Rebel without a pulse

politicieni, detectivi și respectiv intelectuali. Ei bine, aici e timpul să luați o pauză și să vedeți ce vă mai poate oferi corpul. De exemplu, un pârț paralizant o să-și facă treaba ideal în aglomerație. Un maț bombă o să lase creiere alterate, însă nu trebuie să precupeți nici un efort pentru a vă păstra integritatea morală. De multe ori, va trebui să loviți după

Dincolo de aparențe

Stubbs the Zombie este o alegorie care merită jucată din multe puncte de vedere, care mai de care mai scârboș și mai violent. Făcut evident cu o cantitate majoră de sarcasm, Stubbs vă va pune într-o mulțime de situații interesante, ca de exemplu să conduceți niște hovere sau să vă

Te bat cu mâna ta!

- Producător Wideload ► Distribuitor THQ
- Ofertant Best Distribution Tel. 021-345.55.05
- Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM
- Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE

www.stubbsthezombie.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
9
8
7
8

8

Press "E" to drop severed arm



Dați M3-ul înapoi!

NEED FOR SPEED

Încă nu mi-am luat carnetul de conducere din mai multe cauze care țin mai mult sau mai puțin de mine. În schimb, savurez jocurile în care pot să mă dau pe șosea și, de obicei, dau mukul celorlalți din redacție când vine vorba de multiplayer. Evident, s-ar putea ca afirmația de mai înainte să nu mai fie de așa mare actualitate, de vreme ce ultimul multiplayer serios cu mașini l-am dat cu ocazia unui joc mai vechi din seria Need for Speed, și anume Porsche Unleashed. Dar, mă rog, ce vreau să spun este că la respectivul mă descurcam onorabil și am primit laude de la maestrul Ghinea, care nici el nu are carnet, dar rupe tot pe calculator. Deh, generație nouă de șoferi... Am putea porni aici

o întreagă discuție despre cât de mult ajută cu adevărat șofatul pe bune în cazul unui astfel de joc, dar mai bine folosim toată această orgie de cuvinte și slalomuri printre amintiri pentru a aduce în discuție cel mai nou joc al extrem de longevivei serii Need for Speed, și anume Most Wanted.

... cu Manole, zece

Originile „bătrânei” serii Need for Speed se pierd undeva în negura timpului (pentru cei

mai tineri) și se confundă cu începuturile gigantului Electronic Arts (pentru cei ușor impresionabili). Dovadă a faptului că cei de la EA au dat lovitură cu primele jocuri din serie și au reușit să mențină constant interesul pentru acestea, chiar dacă prin câteva sequel-uri nu tocmai nemaipomenite, stă tocmai numărul care ar trebui să fie lipit de acest ultim Most Wanted, și anume 9. Așadar, nouă jocuri (nepunând la socoteală diversele expansion-uri

sau variante apărute pe toate consolele existente), care au reușit să clădească o mică legendă în jurul numelui Need for Speed. Dar cum oamenii sunt tineri și încă nu au pus burta pe cartea de istorie, s-ar putea ca faima ultimelor două jocuri din serie (Underground 1&2) să-i ducă pe unii la concluzia că, io-te!, a apărut

Underground 3. Unii, evident, au propovăduit venirea celui de-al treilea din subsol cu mult înainte de apariția jocului de față. Îi știm, sunt ăia mici, negri și cu 4 la mate care freacă menta pe net și se laudă că au jucat jocuri ce nu o să apară niciodată. Să fie iertați!

Revenind la oile noastre și la cایی putere aferenți, Most Wanted NU este al treilea joc din seria Need for Speed: Underground, ci al nouălea joc din seria Need for Speed. Observați diferența. Evident, cei care strâmbă din nas s-ar putea simți lezați de o asemenea precizare inutilă, însă stați numai un pic flăcăi, că e ușor să te pierzi în detalii. Pentru că, vrem, nu vrem, Most Wanted se bazează până la urmă



... dar Porsche rămâne Porsche



Nelegiuiti



Heil Gelu!

imposibil, frânghia poate fi folosită pe post de undiță (sesizați ironia). Cu ajutorul ei putem pescui power-up-uri, dar la nevoie vom „culege” un butoi doldora de napalm pe care îl vom poziționa convenabil lângă un viermișor advers. Nu cred că e nevoie să subliniez avantajele... Și nici exploit-urile generate de o asemenea inginerie.

Pentru a lungi durata de viață a lui Mayhem, pe lângă un editor simplu de arme, Team 17 a implementat un sistem de recompense întâlnit în speță la jocurile de consolă. Răspлата pentru îndeplinirea anumitor obiective (în marea lor parte „termină misiunea, vierme!”) constă într-un număr de „credite”, mai mic sau mai mare, în funcție de iușeala de

care am dat dovadă. Cu portofelul plin vom merge la prăvălia din colț (ul menicul principal), unde ne vom târgui pentru o armă mai acătării, o schemă de sunet mai „deosebită” sau o căciuliță mai cu moț (și la propriu și la figurat). Deoarece un vierme cu o cască de nazist în cap, cu niște ochelari de hipot pe nas și cu un pistol fantezist în mână nu-i de ici, de colo, căpătăm o motivație destul de solidă să termi-

năm misiunile single în timp record.

Și dacă tot am pomenit de misiunile single, aflați că Team 17 a pus la punct o campanie single player puțin mai complexă decât ce ne-a oferit Worms 3D. Un fir epic, mai subțirel decât o rămă preșcolară, și o mână de cutscene-uri amuzante în stil Team 17 leagă între ele o serie de misiuni cu obiective care variază de la „grenade must meet worm” până la „la cutia neamule”. Problema misiunilor al căror obiectiv nu este genocidul e că transformă măcelul într-un veritabil platform, foarte greu de abordat având în vedere problemele expuse mai jos.

... 3D-ul a luat...

Cu toate acestea, vântul schimbării (3D) încă mai poartă mirosuri neplăcute. Camera rămâne la fel de neascultătoare, iar problemele generate de nesupunerea ei (salturi nereușite, limitarea câmpului vizual) rămân la fel de mari. Însă presupunând că la un moment dat veți reuși să-i puneți capăstru și să o mănâți unde vreți voi, vă veți lovi de alte probleme... și tot așa până veți reveni la Armageddon-ul vostru cel de toate zilele.

Cine apreciază o Holy Hand Grenade sau o Banana Bomb la adevărata lor valoare și salivează când își aduce aminte de măgărușul furajat cu dinamită și adăpat cu nitroglicerina din Armageddon va fi dezamăgit de blândețea arsenalului din Mayhem (chiar dacă la capitolul „diversitate” acesta luminează ca o stea). S-au dus craterele cât jumătate de ecran și sentimentul acela de copil mizantrop cu nucleara în mână pe care îl simțeam când reușeam să nenorocim tot „decorul”. În plus, 3D-ul acela atât de lăudat prin alte părți face imposibilă, improbabilă și indezirabilă utilizarea grenadelor și/sau a armelor cu tir curb. De fapt, e posibilă, dar la



câte bătăi de cap o să vă dea, o să vă lipsiți de bombardele și veți încerca o abordare mai directă cu rețeaua sau securea și o tactică mai mișească permisă de o țevă cu lunetă sau orice alt tip de pușcoci.

În concluzie, gameplay-ul a rămas aceeași luptă cu o cameră prea îndărătnică, lipsa oricărui reper care să ne ajute măcar puțin atunci când plănuim să facem cadou o grenadă îngreunează remarcabil procesul de „învățare”, iar după câteva ore de joc mă transform și eu într-o babă plângărească și mă refugiez, cu un „altfel era pe vremuri” pe limbă, în spatele unui Armageddon sănătos. Nici măcar multiplayer-ul nu reușește să mă salveze din ghearele Armageddon-ului. Pot spune cu mâna pe inimă că după o vreme devine plictisitor, ceea ce este inadmisibil pentru un joc din seria Worms. Poate de aceea bate vântul pe WormNet, iar eu sunt nevoit să iau bătaie de la doi francezi (singurii peste care am dat).

■ cioLAN

► Gen Strategic ► Producător Team 17
► Distribuitor Codemasters ► Ofertant Best Distribution
Min Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIV 1.6 GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerează 3D minimum 64 MB Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.wormsmayhem.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
6
7
7
6

6,6

BEATEN, BATTERED BLUDGEONED, BLA BURNED, BROKEN, B BRUTALIZ BLOWN & BUTCHERED

Creier Pane

Ingrediente

- ▶ 750 g creier de porc sau vitel
- ▶ 2 ouă
- ▶ 2 linguri de făină
- ▶ 2 linguri de pesmet
- ▶ sare și piper
- ▶ ulei pentru prăjit

Preparare

Se spală creierul și se pune în apă cu puțină sare să fiarbă la foc mic. Se fierbe aproximativ 20 de minute. Se formează spuma, care se îndepărtează cu o spumieră. Se scoate și se lasă să se răcească, pentru a putea să-l mane-vrați. Umblați cu atenție, se rupe foarte ușor. Se bat ouăle și se amestecă cu făina, pesmetul și puțin piper. Amestecul trebuie să fie un pic mai gros ca aluatul de clătite. Se dă creierul prin

acest amestec și se pune la prăjit în uleiul încins. Se prăjește pe ambele fețe până se rumenește frumos. Se poate servi cu cartofi natur și salată de varză cu mărar.

Rețetă preluată de pe

www.vulpeabucatar.com



Zombie este un individ care a murit deja, dar care dă impresia că nu. Alimentația sa este alcătuită dintr-o substanță albă și cenușie, de proveniență externă, intracraniană. Este foarte contagios și boala se ia prin atingere. Se recomandă tratarea sa prin tăierea mărunta a capului, a mâinilor și a restului.

Drama asta a zombie-ului continuă deja de câțiva ani buni, deși se pare că vampirii sunt ceva mai mediatizați. Producătorii ne acuză că până acum am făcut tot ceea ce se putea mai rău acestor zombie, motiv pentru care ar cam fi timpul să ne punem în locul lor și să recâștigăm respectul pe care îl merită. Și cine putea fi mai potrivit decât Stubbs, Stubbs the Zombie?

Punchbowl

Lată un nume cum nu se putea mai potrivit pentru ceea ce ar putea reprezenta visul american. Un oraș ultra-modern în care crima este inexistentă, la fel ca și șomajul și datoriile externe. Un oraș aproape comunist, în care singurul lucru de care trebuie să vă fie frică este posibilitatea de a pleca din el. Din nefericire, aici își are mormântul de vacanță Stubbs. Și el nu iubește alte zgomote în afară de urletele desperate ale celor care rămân fără cerebrum. Lată cum orașul de vis Punchbowl devine un oraș zombie. Urletele și sângele vor

fi componente cotidiene ale visului american, aproape similar cu realitatea. Tot ceea ce va trebui să faceți este să încercați să înțelegeți cum gândește Stubbs. Iar acesta folosește o metodă mai directă pentru a înțelege cum gândesc ceilalți. Nu dați vina pe metodă, ci pe cel căruia nu-i place.

Dar de ce?

După o perioadă destul de lungă de joc, am rămas tot în aer fără să înțeleg dacă scopul jocului este exclusiv acela de a mânca creiere sau e vorba de mai mult. Stubbs vine cu un întreg arsenal după el, care include părți paralizante, mațe și capete explozive, mâini posedante etc. Colac peste pupăză, se

mai și îndrăgostește, iar poliția Punchbowl-ului îi cam stă în cale. Și uite așa Stubbs se delimitează de măncaul creierelor și are un scop în viață – găsirea iubirii. Evident, se pare că are foarte multă încredere în sine, dacă luăm în considerare o parte serioasă din abdomen care îi lipsește. Însă nimeni nu e perfect, iar privirea sa inteligentă compensează pe toate planurile. Ca o paranteză, Stubbs a fost pe vremuri un comis voiajor ucis și îngropat în mijlocul pustiului, exact pe locul unde se va ridica mai târziu Punchbowl, orașul finanțat de ego-ul personal al miliardarului Andrew Monday. Închidem paranteza. Ideea este că e greu să te opui dorinței de a mânca creiere, plus că nu prea ai motive să nu o faci... dacă ai fi Stubbs.

Manual de Zombie

Așadar, în cazul în care plănuieți să vă faceți zombie când o să fiți mari, sfatul meu ar

Stubbs vine cu un întreg arsenal după el, care include părți paralizante, mațe și capete explozive, mâini posedante etc.



ESTE

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiție din România
în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări și detalii,
folosiți cu încredere adresa de
e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

pe o rețetă făcută celebră de Underground, în care cel mai important ingredient îl reprezintă cursele ilegale de mașini.

Most Wanted pleacă de la aceeași premisă: va trebui să te implici în cursele ilegale de mașini și să ajungi cel mai tare din parcare (probabil, unul dintre puținele cazuri în care expresia asta chiar se potrivește). Însă din acest moment încolo, diferențele dintre Most Wanted și Underground încep să capete contur și ajung în cele din urmă să delimiteze clar cele două jocuri.

15 Doamne, și toți 15!

Care sunt, așadar, cele mai importante schimbări petrecute sub capota lui Most Wanted? Capul răutăților se numește Blacklist și este o listă (duuh!) cu cei mai periculoși 15

anumit interval de timp sau să eviți un anumit număr de baraje. Pentru ca provocările să se considere depășite, trebuie ca după ce treci de ele, să scapi de poliție, lucru nu întotdeauna facil. Însă odată trecute aceste provocări, pe lângă faptul că le poți bifa în drumul tău spre adversarul direct (nenea de pe Blacklist cu care te bați), ți se va mări și Bounty-ul. Acesta reprezintă de fapt cât de „dorit” ești de poliție pentru infracțiunile tale. Bounty-ul poate fi de asemenea crescut și prin distrugerea înceată, dar sigură, a orașului și a celorlalți participanți la trafic (deși, dacă sunteți atrași de o asemenea idee, vă recomand Burnout 3).

Odată îndeplinite cerințele specifice fiecărui personaj de pe Blacklist, acesta va fi disponibil pentru o cursă (sau mai multe), în urma căreia îi vei putea lua locul pe listă. Dar nu numai atât. După ce învingi un adversar, vei

ea. Ei, trebuie să știți că în Most Wanted este câteodată indicat să ai mai multe mașini în garaj, pentru a atrage fetele și a încurca polițaii.

Ceea ce mă aduce iar la elementul care stă la baza jocului, și anume fuga continuă de poliție. Dacă tot ești în lupta pentru cel mai ilegalist șofer din oraș, trebuie să te aștepți ca poliția să fie tot timpul pe urmele tale. Și asta și face, mânca-l-ar tata pe ala de la EA care a bătut în sfârșit cu pumnul în masă și a spus: „Gata, nu se mai poate, trebuie să băgăm poliție în jocul ăsta!”. Așadar, poliția este tot timpul pe urmele tale



MOST WANTED

șoferi din imaginarul oraș în care se petrece acțiunea jocului. Ei, scopul tău este să ajungi în top, să îl întreci pe primul, să recuperezi mașina pe care nemernicul ți-a furat-o de sub nas și să sari în pat cu gaga ce te ajută să te pui din nou pe picioare. Ce înseamnă de fapt această listă? 15 personaje distincte, fiecare cu nasul mai sus de tine și care nu o să se lase provocate la o cursă de către tine dacă nu îndeplinești în prealabil o serie de cerințe. Acestea diferă (mai mult cantitativ) de la oponent la oponent, dar se rezumă toate la trei criterii mari și late: trebuie să câștigi curse, să treci de o serie de provocări și să ajungi să ai o anume recompensă (Bounty) pe capul tău.

Cursele vor fi probabil cel mai ușor de recunoscut, dat fiind că sunt cele clasice cu care ne-am întâlnit și până acum. Avem Sprint, Circuit și Drag, dar și câteva noi. De exemplu, Tolbooth Challenge îți cere să parcurgi un traseu într-un anumit interval de timp sau Speed Challenge, în care va trebui să acumulezi cele mai mari viteze (calculate în anumite puncte de pe traseu) pentru a câștiga. Din păcate, a dispărut Drift-ul, care era una dintre preferatele mele. Nu prea înțeleg de ce, dar asta e...

Provocările (Milestone Challenge) vin de fapt ca urmare a introducerii în joc a unui element după care fanii NFS au urlat mult, mult timp, și anume poliția. Aceasta este de fapt cea mai importantă noutate cu care vine jocul, pentru că introducerea acestui element a permis adăugarea noilor moduri de joc care definesc Most Wanted. Dar să revenim. Ce sunt aceste provocări? De exemplu, trebuie să lovești un anumit număr de mașini, să scapi de poliție într-un

putea alege două din cele șase token-uri pe care acesta ți le „oferă”. Trei dintre ele îți vor da posibilitatea de a câștiga upgrade-uri unice pentru caroseria mașinii, pentru aspectul vizual al acesteia și pentru piesele de sub capotă. Celelalte trei însă nu sunt marcate și pot varia de la o sumă în bani, la un „bilet” de ieșire din închisoare (pentru cazul în care te prinde poliția) sau un Pink Slip, adică mașina adversarului. Evident, ultima este cea mai indicată, dat fiind că de obicei mașina adversarului, pe lângă faptul că are un look unic, este mult mai bine tunată decât a ta. S-ar putea ca tu să le-o fi luat înainte la capitolul performanțe, însă îți recomand din inimă să nu ratezi un Porsche Cayman S sau un Lamborghini Gallardo, pentru că te vor scuti de o groază de bani dați pe upgrade-uri și mai și arată al naibii de bine.

Alte noutăți la preț redus

Până acum, totul pare cât de cât ușor de înțeles, însă Most Wanted este mai mult decât atât. Poate vă întrebați, de exemplu, ce alt motiv aș avea să iau mașina unui adversar, în afară de faptul că este mai bună și că o să mă simt eu bine când o să-l văd că plânge după



și pe măsură ce tu te dai șmecher cu Porsche-ul prin mijlocul orașului, bușind autobuze și stricând băncile din parcuri, oamenii legii stau cu ochii pe tine și te țin minte. Și te tot țin minte până când ajung să te știe cum arăți, ce pneuri ai la bolid și unde stai. Iar atunci când faima ta te precede și se intersectează cu o patrulă de poliție, se cheamă că brațul lung al legii se va întinde să te înșface. Cum afli tu asta? În afară de sunetul sirenelor și apariția energică a unei mașini cu becul pe ea, ai acces și la canalul de discuție al poliției. Treabă genială, de vreme ce îți permite să îi auzi pe respectivii cum își transmit prin stație detaliile mașinii tale, cum zbiară când intri și le faci praf portiera sau



la nivelul cinci lucrurile iau deja o întorsătură urâtă pentru tine și va trebui să transpiri serios pentru a scăpa de poliție. În cazul în care nu reușești, orice Pursuit Challenge pe care îl trecuseși în cadrul acelei urmăriri și orice punct de

Bounty acumulat vor fi anulate, va trebui să plătești o amendă, iar mașina ta va fi marcată, urmând ca la un anumit număr de astfel de infracțiuni (adică în cazul în care ești prins) să îți fie confiscată. Ce este și mai îmbucurător, pe cât de îmbucurător ar putea fi așa ceva, este faptul că poliția va fi pe urmele tale nu numai când ești

într-un Pursuit Challenge, dar și atunci când te dai liniștit prin oraș sau, cel mai fain, când ești în mijlocul unei curse. Ceea ce leagă până la urmă toate elementele unul de altul și dă consistență jocului. Plus că e al naibii de plăcut să vezi că și ceilalți participanți la o cursă sunt îngrămădiți de jdemii de mașini de poliție.

... un joc care m-a convins că atunci când o să mă fac mare și bogat o să îmi cumpăr un Porsche doar pentru că modelul Cayman S pe care l-am câștigat la un moment dat m-a lipit cu ochii de monitor, m-a făcut să mă îndrăgostesc de sunetul motorului și să visez la stabilitatea pe care o are pe șosea

vrut EA-ul să ni-l bage pe urechi (vorbesc aici doar de momentele în care te urmărești cu poliția, pentru că în rest soundtrack-ul este la locul lui, adică în căștile tale).

Evident, dacă ai zgâriat timid un zid de beton cu mașina ta nou-nouță, polițiștii nu o să sară claie-grămadă pe tine, însă pe măsură ce treci din ce în ce mai mult peste limita legii, aceștia devin tot mai vigilenți și mai agresivi.

Pentru asta au fost introduse diversele niveluri (de la unu la cinci, maximum fiind șaptele ce poate fi obținut în modul Challenge, care este oricum altceva decât ceea ce vorbim noi aici), peste care treci în lupta ta împotriva legilor circulației. Dacă la primul nivel te confrunți cu o mașină retardată tehnic și cu un echipaj de poliție care nu știe să ia curba, pe măsură ce gluma se îngroașă,

te vei confrunța cu noi și noi adversari. La nivelul doi apar mașini mai bune și mai multe, la trei deja intră în acțiune cele mai noi modele de mașini, plus barajele peste care treci cu ochii închiși și cu pedala la podea. După care vei da nas în nas cu mașinile de teren care sar pe tine de pe contrasens și țin neapărat să te înfigă în parapet, plus noile baraje dotate cu țepi peste care dacă treci, ăla ești, elicopterele care îți vâra praf în ochi și te țin tot timpul sub supraveghere și, în sfârșit, preferatele mele, Corvette-urile de poliție de care nu scapi decât cu multe, multe rugăciuni. Cum pot ei să pună însă mâna pe tine dacă ești rapid și dur ca un tanc? Foarte simplu, polițiștii folosesc o tactică de grup sau, mai degrabă, de haită, și în momentul în care ai luat nefericita decizie

de a te bloca într-un anumit loc, chiar dacă doar pentru o clipă, oamenii legii se vor posta cât mai repede în jurul tău, blocându-ți astfel accesul. Dacă la început nu e prea mare bătaie de cap,

Cu tancul înainte

Acum, că tot am vorbit despre noile și nemaipomenitele moduri de joc din Most Wanted, să vedem un pic și cum stă situația în ceea ce privește comportamentul mașinii. După cum am zis de la început, seria Need for Speed a avut rareori intenția de a se apropia de simulator, singura excepție notabilă fiind Porsche-ul, care a ajuns cel mai departe. În rest, cei de la EA s-au rezumat la a clădi un arcade care să nu sară în ochi și să nu deranjeze. Atât Underground 1, cât și 2 au finisat această idee și au impus un stil propriu în ceea ce privește jocurile de acest gen. Most Wanted nu diferă chiar atât de mult de precedentele jocuri din serie, ceea ce pentru un arcade nu este un lucru deloc rău (deși chiar și până acum mă întreb de ce naiba nu au putut să continue să evolueze de la Porsche încoace). Evident, mașina ta este un mic tanc, căreia i se duce vopsea pe ici și colo, i se mai crapă parbrizul, dar atât. Asta în timp ce mașinile de poliție și ceilalți participanți la trafic se fac țandări și zob. Este însă vorba de un arcade, în care așa ceva nu reprezintă o blasfemie, ci pur și simplu o concesie necesară.



Modul în care se comportă mașina, făcând abstracție de invulnerabilitatea sa, este totuși lăudabil pentru un arcade. Dar nu neapărat pentru că se bazează pe cine știe ce îmbunătățiri aduse engine-ului fizic de către cei de la EA, ci mai mult pentru că producătorii au știut cum să lase jucătorului impresia că mașina se mișcă realist. Un derapaj aici, unul dincolo, cât să-ți dea impresia că ești cât pe ce să pierzi controlul. În urma unei discuții cu colegul de suferință Ghinea, care se chinuia cu World Racing 2, am ajuns la această măreață concluzie pe care dănsul o va aplica de pe cealaltă parte a baricadei

dar nu mai continuă. Poate că așa fi agreat-o, așa cum am făcut cu cea din Underground 2 (care a pornit de la o premisă la fel de slabă), dacă s-ar fi desfășurat de-a lungul întregului joc. Este adevărat că din când în când mai primești mesaje de la prietenii și inamicii tăi din joc, dar nici unul nu zice ceva ce nu știai deja, nici unul nu dezvoltă mai departe povestea.

Însă acesta nu este un argument îndeajuns de important încât să conducă la plictis. Revenind tot la trecerea de la Underground la Most Wanted, se observă faptul că pe drum cei de la EA au lăsat la o parte

câteva elemente care, deși nu erau excepționale, creșteau serios diversitatea jocului. Vorbesc aici de tuning-ul în sine, care în Most Wanted este simplificat la maximum. Da, poate că ne-am plictisit să alegem între jdemii de modele de spoiler-e, însă ar fi fost ceva în plus. Mai important decât asta este însă faptul că nu mai există o relație atât de strânsă între jucător și mașina sa. Faptul că ești îndemnat să folosești mai mult de o mașină, combinat cu obligativitatea schimbării dese a

look-ului mașinii pentru a scăpa de poliție, face neînsemnat un element care a funcționat foarte, foarte bine în Underground.

Cel mai mare inamic al jocului îl reprezintă cu siguranță AI-ul adversarilor. Dacă despre cel al polițiștilor am numai cuvinte de laudă (pentru că și atunci când o dau în bară, te avantajează), adversarii se comportă extrem de ciudat. Sunt legați de tine parcă printr-o coardă elastică ce nu îi lasă să se îndepărteze prea mult și îi face să accelereze odată cu tine. Practic, talentul tău în ale condusului pălește în fața sistemului implementat de producători. Adversarii nu sunt nici odată prea departe în față pentru a fi prinși și, la fel, niciodată prea departe în spate pentru a scăpa clar de ei. Și asta poate că nu ar sări atât de mult în ochi dacă nu ai trece prin zeci și zeci de curse. Dacă ar fi fost un joc scurt, mai treacă, meargă, dar când ajungi la cursa cu numărul 30 și știi clar cum o să se deruleze lucrurile și îți dai seama că nu merită să te agiți pentru că oricum nu are nici cea mai mică legătură cu ce se întâmplă pe șosea, atunci da, deranjează enorm.

Josie Maran



Dacă vorbim de mașini puternice, este imposibil să nu între în discuție și femeile frumoase. Cei de la EA au prins rapid ideea și după ce au distribuit două ilustre (și virtuale) necunoscute în primul Underground, au scos banul și au convins-o pe Brooke Burke să dea piept (ahem!) cu rolul principal din Underground 2. Pentru Most Wanted o avem în prim plan pe Josie Maran, pe care unii poate o cunosc de prin diverse reclame sau nisaiva desktop-uri. Salutăm continuitatea ideii celor de la EA, dar ne întrebăm când vom ajunge să punem talentul actoricesc înaintea frumuseții pentru că, asta e, fetele sunt amatoare când vine vorba de actorie.

Nevoia de mașini

Dacă așa fi scris articolul cândva, pe la jumătatea jocului, așa fi fost sincer extaziat. Acum sunt mai mult stresat. Însă, cu toate problemele care apar după un timp în joc, Most Wanted este unul dintre jocurile din seria Need for Speed care mi-a oferit cele mai intense momente. Nu am cum să fiu prea supărat pe un joc care m-a convins că atunci când o să mă fac mare și bogat o să îmi cumpăr un Porsche doar pentru că modelul Cayman S pe care l-am câștigat la un moment dat m-a lipit cu ochii de monitor, m-a făcut să mă îndrăgostesc de sunetul motorului și să visez la stabilitatea pe care o are pe șosea. Fără nici o îndoială, modurile noi de joc pe care le introduce Most Wanted sunt EXACT ceea ce avea nevoie seria Need for Speed. Ideile noi și originale nu sunt puse în umbră decât la sfârșitul jocului, când micile neajunsuri și scăpări se adună și cer să fie băgate în seamă. Rămâne însă de văzut care dintre cele două jumătăți ale jocului este mai importantă pentru voi. Cât despre mine...

■ Mitza

► Gen Arcade Racing ► Producător Electronic Arts ► Distribuitor Electronic Arts ► Ofertant Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIII 1,4 GHz ► Memorie 1GB RAM ► Accelerație 3D minimum 32 MB ► ON-LINE www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
8
7
6
5
8

7,3

Limita era 50



jocului respectiv. Așadar, cei de la EA și-au dat îndeajuns de mult interesul cât să nu ne simțim luați peste picior într-un arcade fără pretenții.

Pata de ulei

Avem noi și ingenioase moduri de joc, pe care ni le-am dorit de atâta timp, o simulare/arcade cinstită și o grafică sublimă în ale cărei detalii nu intru pentru că prefer să las imaginile să vorbească. Atunci de ce m-am trezit la sfârșitul jocului, stresat de încă și încă o cursă și realmente plictisit?

Am realizat că, oricât de ciudat ar părea, s-a făcut o trecere de la romantismul Underground-ului (nu râdeți!) la o lume mult mai dură și mai serioasă. Povestea în Most Wanted este deficitară prin faptul că pe lângă început și sfârșit, nu mai are nimic. Ok, îi avem pe Josie Maran care ar trebui să ne motiveze să terminăm jocul (deși joacă la fel de prost ca și ceilalți membri ai echipei), pe maleficul Razor, pe niște polițiști nervoși și cam atât. Problema poveștii este că începe,



Knights of the Temple II

Paloșul vibrează, Satana lucrează...

La pământ,
necredinciosule!

Indrăcitul
din junglă



După un duel înverșunat cu Satanailă, a cărui miză a fost sufletul (și, cel mai probabil, trupul) pristei Adelle, Paul de Raque s-a așezat liniștit la casa lui în speranța că o să fie lăsat în pace să-și vadă de treburile lui templierești. Dar Aghiută e gata oricând pentru al doilea dans. Bântuit de viziuni deranjant de satanice și jignitor de apocaliptice, Marele Maestru al Ordinului Templierilor (între timp i s-au recunoscut meritele), Paul de Raque își încinge sabia, scoate sacoul de zale de la naftalină, își trage jobenul de tablă pe cap și pornește din nou împotriva forțelor ladului care țin cu tot dinadinsul să invadeze Pământul (vor reuși de-abia peste un mileniu, numai că o eroare de calcul îi va trimite pe Marte, nu pe Terra).

Capul satanic sabia îl taie

... și vraja-l îndoaie. La o primă vedere, avem de-a face cu un action-RPG. Action pentru că ne vom plimba de acolo-colo schimbând „politețuri” cu trimișii lui Belzebut, iar RPG pentru că, din când în când, vom schimba câte-o vorbă (și un quest secundar răsplătit în bani și puncte de experiență) cu locuitorii celor patru orașe pe care le vom vizita în căutarea cheii cu ajutorul căreia îl vom înclui în dulap pe Āla Negru și Rău. O serie de vrăji (am râs o jumătate de oră când le-am dat cu Interitusul în cap cătorva sarazini) și câteva atribute ce pot fi îmbunătățite pe parcurs dau un suflu de aer proaspăt francizei KotT, dar nu reușesc să-l facă „mai cu moț” decât concurența. Măcelul este „înfrumusețat” de câteva combo-uri multumitor de estetice, avem la dispoziție o colecție măricică de „fierărie” completată cu succes de câteva arme „unicate” (obținute în urma unor quest-uri), dar cam atât...

Pe lângă dușmanii poligonali frumos texturați, veți avea de înfruntat o serie de probleme tehnice, care se vor dovedi mai greu de înfrânt decât o întregă armată de draci împănați cu steroizi. Camera, în primul rând, se va purta medieval cu nervii voștri, dialogurile extrem de seci vă vor smulge mai degrabă un zâmbet în loc să vă înverșuneze împotriva Satanei, iar singurul puzzle care părea inteligent (și cu puținel substrat mistic) poate fi rezolvat instant dacă aruncați un ochi pe o hârtiuță situată convenabil de aproape. Păcat, action-uri cu

templieri nu s-au mai făcut și ar fi fost o ocazie frumoasă pentru KotT II să iasă puținel în față. N-a fost să fie, nu-i nimic, a apărut Onimusha 3.

Knights of the Temple II?

„Doi? A existat un Unu?”, au fost primele cuvinte ale lui Mitza când pe adresa redacției ne-a sosit un DVD de pe care ne amenința un templier inadmisibil de nervos. În primă fază, n-am știut ce să-i răspund. „O fi vreun joc din ăla care începe cu sfârșitul, mai știi ce le trece ăstora prin cap?”, mi-am încercat și eu norocul. De-abia acasă mi-am amintit că a existat într-adevăr o primă parte și că eu, cioLAN, m-am ocupat de review. Ca să vezi lucru’ dracului. Țin minte la perfecție câteva zeci de combo-uri din Devil May Cry, când aud de Onimusha mi se luminează fața, am petrecut ore întregi uitându-mă la Mitza cum se joacă God of War, dar KotT nu-mi trezește absolut nici o amintire. Poate doar..., jocul ăla cu un templier? Mda. Așa că fiți draguți și nu mă întrebați pe forum cum să treceți de vreun boss pentru că între timp o să uit și de KotT2.

■ cioLAN

► Gen Action ► Producător Cauldron ► Distribuitor TDK ► Procesor PIV 1,3 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE
www.cauldron.sk/projects/kott2/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Doamne, miluiește,
pe sarazin îl dăm la
pește...

În 4 mm veți găsi:

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

SPACE RANGERS 2

DOMINATORS

Una dintre cele mai aprinse discuții în lumea noastră se învârtă în jurul importanței graficii în comparație cu gameplay-ul. Space Rangers 2 este exemplul viu al faptului că valoarea care se pune pe grafică este în general exagerată.

Despre Space Rangers am aflat absolut întâmplător citind un review pe internet. Curios fiind în privința acelei note 9, am pus mâna pe el și am început să joc. Nota s-a confirmat din plin. Așa că am mers pe urmele lui și am aflat că tocmai s-a lansat Space Rangers 2. Întrebarea absolut normală a fost cum de nu am aflat până acum de acest titlu, având în vedere valoarea sa. Motivul este simplu, și anume acela că jocul este produs de Elemental Games, un necunoscut producător din Rusia, care mai avea doar un singur joc la activ, Generals. Practic, jocul nu a existat pe nici o tarabă din Europa... Cu Space Rangers 2 însă, lucrurile s-au schimbat. Ca urmare a aprecierilor externe, Excalibur Publishing a preluat frâiele distribuirii acestui joc (aceeași care distribuie și Star Wolves).

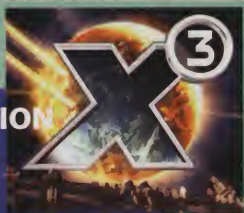
Dominators...

În Space Rangers era vorba despre o rasă, Klissans, care urmărea să distrugă tot ceea ce înseamnă inteligență în Univers. Din această cauză, s-a creat o divizie specială, Space Rangers, care este deschisă acelor care vor să pună umărul la curățirea spațiului de acești invadatori. Rangerii nu sunt altceva decât piloți de elită care preferă să trăiască pe cont propriu și care țintesc spre faimă și bunăstare personală... asta în primul rând. După ce Klissans au fost izgoniți de pe tarlăua spațială, organizația aceasta a continuat să existe pe motiv că cine știe... După numai 200 de ani, o nouă amenințare a apărut la orizont, pe nume Dominators (destul de sugestiv zic io). Aceștia sunt mult mai agresivi decât predecesorii lor și puțin mai eficienți, se pare. Evident, ce sunt, de unde vin și care e motivul le veți afla din joc... asta e povestea până la urmă.

După primele ore de joc, ceea ce șochează în primul rând este vastitatea acestuia. Nu este un joc foarte complex, ci unul foarte bogat în conținut și posibilități. Fiind inspirat din titluri de Spectrum precum Elite și Nether Earth, jocul ne oferă patru secțiuni distincte. E surprinzător modul în care acestea au fost realizate și combinate pentru a crea un gameplay de-a dreptul strălucit. Prima dintre ele și cea în care vă veți petrece cel mai mult timp este cea spațială. La început, va trebui să alegeți o rasă, o

Magnatul Uziheadsh și nava sa





X3: REUNION

Un joc de preferat
dacă vă ține
calculatorul și vreți
mai mult decât un
click & move.

ALTERNATIVĂ

ocupație de bază și dotarea inițială, respectiv skill-urile de start. Aici... depinde de fiecare. Fiecare rasă are o înclinație anume, unele spre trading, altele spre piraterie sau luptă în general. De aici se trag și diferențele animozități între ele, care au influență asupra reputației personale. Această reputație are mai multe aspecte. În primul rând, este vorba despre cea în interiorul organizației, a Space Ranger-ilor, care măsoară toate aspectele, în special pe cel legat de luptele cu Dominatori, iar în al doilea rând reputația personală, care este influențată de diferiți factori, de la legalitatea produselor pe care le transportați până la naționalitatea celor pe care îi eliminați (fie ei și piraiți). De aici pot rezulta o serie de probleme, mai mari sau mai mici, care influențează destul de mult evoluția voastră în joc. Mai departe, posibilitățile sunt multiple. Puteți pirata, face trading, mina, îndeplini o serie de misiuni care dau reward-uri în experiență și bani sau colinda universul fără un scop anume. Oricum, ideea este că aveți nevoie de bani pentru nave și echipamente noi sau pentru a vă plăti reparațiile, a vă crește reputația sau a face comerț la nivel înalt. În concluzie, ceva trebuie să faceți.

Mini-jocuri

Partea spațială a jocului este organizată pe ture, fiecare tură reprezentând o zi. Este foarte interesant faptul că s-a ales această metodă, având în vedere atitudinea generală față de jocurile pe ture în general. Oricum, este excelent implementată și nu văd cum s-ar fi putut face altfel. Normal, există anumite probleme legate în primul rând de faptul că numărul de acțiuni ce pot fi planificate în

antrenez un gândac pentru concursuri sau să lupt în competițiile de box interne. Am sfârșit prin a ajunge turnător și ulterior am fost ucis la dușuri de un deținut. Aceste mini-jocuri dau foarte multă savoare jocului, care suplimentează restul și așa prezent din plin.

Nether Earth

În anumite misiuni sau când veți ajunge să atacați planetele Dominatorilor, veți fi angajați într-un RTS autentic cu roboți. Vă veți putea construi fiecare unitate în parte, în mod specific,

Puteți pirata, face trading, mina, îndeplini o serie de misiuni care dau reward-uri în experiență și bani sau colinda universul fără un scop anume...

avans este foarte limitat. Însă metode de a ocoli aceste probleme se găsesc și nu influențează prea mult plăcerea de a juca. Una dintre părțile foarte interesante ale jocului sunt misiunile, care pot varia de la eliminarea unui pirat până la misiuni pe planete. Acestea sunt de obicei joculețe în mod text, în care fie trebuie să preparați o pizza pentru a câștiga nu știu ce concurs, fie să duceți o luptă în mod text cu un partener sau să administrați o stațiune turistică pentru a scoate un profit anume și multe altele. Practic, ajungi să joci pentru a vedea ce le-a mai trecut prin cap producătorilor. Spre exemplu, la un moment dat am fost capturat și băgat 100 de zile în închisoare. Aici a trebuit să trăiesc fiecare zi în parte, să câștig reputație atât față de deținuți, cât și față de gărzi, să

și va trebui să cuceriți bazele adverse. Surprinzător, partea aceasta este superb realizată, mai ales că puteți prelua personal controlul unui robot în mod third person. Engine-ul grafic este de data aceasta 3D și arată satisfăcător. Ruperea de gameplay este foarte bine-venită și te simți de parcă ai juca alt joc și nu Space Rangers 2. Dacă pe lângă asta amintim și de partea de Arcade Battle care are loc în hiperspațiu, pot spune cu mâna pe inimă că acest joc este complet din toate punctele de vedere și voi face abstracție de greșelile de sintaxă (joc tradus din rusă), de micile bug-uri și de problemele care pot apărea. Un exemplu clar de profesionalism, care vine de la niște nimeni până ieri. Tot respectul!

■ Locke

► Producător Elemental Games ► Distribuitor
Excalibur Publishing ► Procesor PII 450 MHz
► Memorie 128 MB RAM
► Accelerare 3D minimum 32-MB VRAM ► ON-LINE
www.excalibur-publishing.com/space.htm

Grafică 8
Sunet 9
Gameplay 10
Multiplayer 10
Storyline 9
Impresie 10

9,2

GUN

MFC. Marele Furt de Cai

„Legenda Călărețului Singuratic”, film care a rulat timp de trei ani la cinematograful sătesc, cele cinci volume ale lui „Winnetou”, precum și o lungă perioadă petrecută în ipostaza de fan Sergio Leone, Clint Eastwood și Lee Van Cleff mi-au insuflat o poftă nestăvilită de westernuri (fie ele filme sau cărți). Acum că am crescut mare, nu mai pot fi mințit cu televizorul și am așteptat o vreme să mă mintă cineva cu PC-ul. După câteva încercări palide de a recrea exact acea atmosferă care m-a atras la westernurile lui Leone (vezi Outlaws, Dead Man's Hand și, mai nou, Red Dead Revolver), s-a așternut liniștea, iar eu am fost nevoit să mă refugiez în serialul Deadwood, în speranță că o să se miluiască vreun suflet de producător și o să primesc un „joc cu cai” de stă mustangu'n coadă. Providențial, pe când

mă plimbam fără nici un scop anume prin preria internetului, mă lovește, mai puternic decât un bizon în călduri, o reclamă gigantică pe care scria mare și citeț GUN. Ferm convins că un joc cu nume atât de scurt nu are cum să fie un mare fâs, am pornit la vânătoare și nu m-am lăsat până nu am împușcat un exemplar din marea familie a GUN-ului.

Plumbul nostru carele ești în Pușcă...

După un intro extrem de scurt, în care un individ spune Tatăl Nostru, iar în loc de un Amin pios trimis spre ceruri individul își încheie rugăciunea cu un plumb expedit unui

individ fioros drept în numele Tatălui, mi-am adunat peștii și le-am zis, „Ăsta-I Jocul, iar eu voi fi Profetul lui”. Curios nevoie mare, după ce mi-am sunat colegii și le-am spus să mă ignore măcar două săptămâni, plin de speranță am încălecat fotoliul, mi-am încărcat mouse-ul și am pornit la vânătoare de nelegiuți. Ca în orice joculeț care se respectă, am fost luat în primire de un tutorial foarte bine integrat în storyline unde, în doar zece minute, am „pacificat” o haită de lupi, am împușcat niște potârnișuri care probabil spărseseră o bancă de grăunțe și, cireaș de pe tort (sau, mai bine, crinul de pe mormânt... avem de-a face cu un joc extrem



Ned White - Kris Kristofferson
(Whistler în „Blade II”)



Colton White - Thomas Jane
(Frank Castle în „The Punisher”)

Look, mom! I'm riding!!!

Colton cuțitarul

NED--Use your knife when they get in close

CROUCH
PRESS LShift TO
CROUCH

de violent, așa că cireașa nu mi se pare tocmai potrivită), tutorialul se încheie cu un mare urs grizzly care zace la picioarele mele cu gâtul tăiat. Dacă nici asta nu e un „îmbold” serios să butonezi un joc, eu mă las de meserie.

Să revenim. După un iureș care ne ajută să intuim ce ne așteaptă în caz că alegem să-l alergăm pe Colt (personajul principal pe care tu, mouseolarul, îl vei struni) prin Vestul Sălbatic „rated M”, lucrurile se calmează puțin, iar noi căpătăm puțină liniște și apucăm să rumegăm puținel cam ce Satană de joc am instalat pe PC. Descrierea cea mai la îndemână este „un GTA în Vestul Sălbatic”, unde autoturismele cu patru roți sunt înlocuite de mustangii cu patru picioare, iar substitutul AK-ului este un Winchester de zece ori mai arătos. Acum nu vă gândiți că o să fugăriți indieni (sau alături de indieni... veți trăi ambele experiențe) înarmați doar cu o singură flintă. Armele sunt multe și veți ține în mână cam toată Fierăria care a depopulat America și a construit Țara celor Liberi Să Poarte Arme. Și, ca să nu fim incorecți cu zecile de indieni patroni de cazinouri, vom vâna lupi și pume cu un arc indian de ți-e mai mare dragul să-l încordezi.

Suntem cei ce'mpușcă-n lună / Pui de metisă bătrână

După câteva ore de călărit mustangii, evadat din închisori, aruncat în aer aceleași închisori, scalpat indieni, scalpat albi și toate blestemățiile pe care le-ați putut urmări în westernurile clasice sau contemporane, am identificat aproape toate sursele de inspirație ale producătorilor. Zecile de scene de violență m-au dus imediat cu gândul la Deadwood, un serial tare drag mie, care mi se pare că surprinde cel mai bine atmosfera Vestului Sălbatic. Totuși, ca să nu demitizeze total figura pistolarului mai iute ca umbra lui și să nu renunțe de



Hoodo Brown - Ron Pearlman
(naratorul din Fallout 2)

tot la aura de romantism pe care Vestul Sălbatic o bagă în ochii celor care au crescut cu Blondie, Neversoft a tras puțin cu ochiul și în curtea maestrului Leone, de unde a împrumutat câteva elemente extrem de interesante (sigur o să le observați, nu dau spoilere) și cel puțin un tipar de personaj. Colton, de exemplu, mi se pare suspect de asemănător lui Blondie. Toate acestea, luate împreună, alcătuiesc un mic univers, populat cu mustangii și „călcat” de personaje pitorești, din care mi se părea aproape imposibil să evadez în realitatea crudă în care trebuie să-mi hrănesc peștii și nu să-i predau Șerifului Știucă.

Intoxicat cu plumb

După câteva ore de joc, eram ferm convins că am în față un joc de nota nouă. Storyline-ul promitea mult (o fantezie cu generali sudiști însetați de sânge, apași, comori spaniole și șerifi corupți) și era susținut puternic de un voice acting cum rar am mai întâlnit (au apelat la „ajutorul” unui amerindian sadea) și de o mână de cutscene-uri excelent regizate. Pe lângă există zeci de misiuni comple-



Thomas MacGruder - Lance
Henriksen (Millennium, Bishop în „Aliens”)

geaba, Neversoftul ne-a făcut cadou câteva atribute care cresc

pe măsură ce ducem la bun sfârșit misiunile secundare. Totul indică ori un joc mai mult decât excelent, ori un cîoLAN mult prea entuziast.

Din nefericire, la două ore după ce mă hotărâsem asupra notei finale, terminam jocul și nu-mi venea să cred că asta a fost tot. Și

atunci mi-au revenit în minte absolut toate chichițele pe care era cât p'aci să le ignor total. Engine-ul grafic, arătos, nu spun nu, deși nu se ridică la nivelul altora care se „mișcă” mai bine pe sistemul meu, nu este din caleafară de optimizat, iar sacadările care apar la intrarea într-un oraș nu sunt deloc de ignorat. Mai mult, situații care ar fi putut fi exploatate în vederea „extragerii” câtorva ore de joc în plus au fost total ignorate (unele sidequest-uri sunt practic mine de aur lăsate în paragină). Prea scurt, fraților.

Mi se pare total deplasat să fii îndoc-trinat fără posibilitate de recuperare și mai apoi să fii trimis la culcare cu un „Tații noștri au fost răzbuțați” și cu o bătaie tovarășească pe umăr. Mult prea scurt. Așa o să termin și eu articolul. Brusc și cu un „cîoLAN va fi răzbuțat”.

■ cîoLAN

► Gen Action ► Producător Neversoft ► Distribuitor Activision ► Ofertant Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIV 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.gunthegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
9
8
—
7
8

8



Jugănit cu pușca

Metaball

► www.metaball.org

Din mulțimea de MOD-uri pentru Unreal Tournament 2004 ce au luat cu asalt Internetul, nu putem și nici n-are rost să le prezentăm pe toate, originalitatea fiind unul dintre aspectele ce fac diferența între un MOD de duzină și unul de excepție. Din ultima categorie am ales pentru voi una dintre cele mai reușite și mai apreciate conversii single player – simpaticul Metaball, un joc de platformă prin definiție, ce le oferă jucătorilor o experiență relaxantă și complet diferită de acțiunea furibundă cu care ne-a obișnuit UT2004.

Pentru că oricărui joc îi stă mai bine dacă are și o poveste în spate, Metaball nu se dezice de la regulă.

Jucătorul va intra astfel în opincile unei fetișcane a cărei misiune va fi să salveze niște creaturi micuțe din ghearele unui vrăjitor malefic, care le-a răpit pentru a-și înveseli castelul zburător. Pentru a le elibera, eroina va trebui să se transforme în bile cu diverse proprietăți, fiecare dintre ele comportându-se diferit în funcție de zona ce urmează a fi explorată.

Metaball este structurat pe trei moduri de joc. Primul care vă va pune digitația la încercare este Dexterity, unde principalul obiectiv îl reprezintă colectarea așa-numitelor Sunlcon-uri în proporție de minimum 20%, situație în care doar o parte dintre creaturi vor putea fi eliberate. Un scor de 100% este dificil de atins, cele mai multe Sunlcon-uri fiind plasate în locuri greu accesibile. Urmează apoi poate cel mai antrenant mod, Speed, aici fiind necesară obținerea unui punctaj maxim

Castelul blestematului



Capcană pentru hoți

unor capsule.

Metaball este și va rămâne unul dintre puținele MOD-uri ale lui UT2004 care într-adevăr au schimbat ceva sub soare, singurul lucru pe care îl are în comun cu jocul fiind engine-ul grafic. Adăugați apoi un engine fizic pe măsură și faptul că a fost răsplătit cu locul cinci în cadrul Make Something Unreal, competiție cu premii în valoare de un milion de dolari, și veți descoperi un joculeț provocator ce merită toată atenția noastră. Încercați-l și nu veți regreta.

■ KIMO

gonind de-a lungul unui traseu după cât mai multe Sunlcon-uri. La începutul fiecărui astfel de nivel jucătorul primește însă 10 unități de nitro care, alături de câmpurile de accelerare, ajută bila să atingă viteze superioare. Astfel, colectarea cât mai multor Sunlcon-uri devine mult mai ușoară. Însă oricât de antrenante și de distractive ar fi cele două moduri de joc, Evacuation este de departe cel mai reprezentativ. Aici micuții prizonieri trebuie descoperiți într-un anumit interval de timp și conduși înapoi la punctul de plecare. Unele dintre animăluțe se cer însă împinse sau tractate cu ajutorul unui cârlig magic, nefericitele rămânând captive în interiorul

Pun pariu că nu e leagăn



Unreal Tournament 2004: Editor's Choice Edition Bonus Pack

S-a gândit cineva după lansarea celui mai bun joc multiplayer al anului trecut că UT2004, căci despre el este vorba, poate fi și mai bun? Băieții de la Epic nu s-au culcat pe lauri, au plecat urechile la smiorcăielile fanilor, iar rezultatul n-a întârziat să apară. Astfel s-a născut UT2004: Editor's Choice Edition Bonus Pack, un add-on mic ca dimensiuni, dar impresionant prin conținut.

Nu știu câți dintre voi au băgat de seamă, dar după instalarea celui mai nou patch, o parte dintre hărțile de Onslaught erau marcate cu textul „Bonus vehicles”. Care bonus nu se vedea nicăieri în clipa-n care începeai să joci harta respectivă, pentru simplul motiv că era necesară instalarea unui „pachețel” separat. Aici intră în scenă

UT2004 ECE Bonus Pack, ce include modificări legate de gameplay, puse la punct de câțiva fani meseriași, trei vehicule noi, șase personaje noi (dacă ați plâns după Necris, nu mai este cazul) și patru hărți originale de Onslaught. Cel mai popular mod de joc a devenit astfel mai dinamic și mai jucat ca niciodată, UT2004 reușind să ridice încă o dată ștacheta. Cea mai importantă adădire o reprezintă, evident, vehiculele, dintre care se remarcă o nouă fortăreață



zburătoare, Cicada. În ciuda puterii mari de foc, aceasta se poate dovedi dificil de controlat printre ruinele junglei de beton de pe Urban. Însă pe Tricky

situația se schimbă, aceasta fiind una dintre cele mai distractive hărți realizate vreodată - o mare arenă de motocros presărată cu jump pad-uri și denivelări, unde Paladin-ul și SPMA-ul, ceilalți doi monștri metalici, își etalează puterea distructivă.

Ar mai fi multe de spus despre UT2004 ECE Bonus Pack, însă un lucru este cert: cu el, UT2004 nu vi se va mai părea la fel.

■ KiMO

A Hunt Through the Dark

M-am hotărât să inaugurez rubrica (sper) permanentă de MOD-uri cu A Hunt Through the Dark, una dintre cele mai elaborate serii de module de pe Neverwinter Vault și prima care a poposit pe HDD-ul meu.

După atacul nereușit asupra fortăreței dwarfilor din Mithral Hall, anarhia pune stăpânire pe Menzoberranzan. Micile conflicte dintre cele cinci familii importante degenerază într-un

adevărat război civil. Văzând că în Menzoberranzan nu mai e de trăit, Lolth (zeița dark elfilor) pune capăt nebuniei generale și impune un armistițiu. Ultimele rămășițe ale unei case minore capătă astfel un răgaz și pornesc o expediție către suprafață, în căutarea unor „resurse” (a se citi „pradă”) care să le permită o revenire în forță în high-life-ul Menzoberranzan-ului. Aici apari tu, drow-ul bun la toate. Pe

parcursul a șase capitole (vreo câteva zeci de ore de joc) vei porni din Underdark, căutând un drum spre suprafață, și vei ajunge să miroși iedera care-și face de lucru pe ruinele Myth Drannor-ului în timp ce o duzină de zentharimi te caută de zor. După cum ați văzut, avem de-a face cu o serie (șase) module extrem de interesante, concepute exclusiv pentru rasa drow (o premieră aș putea spune), „populate” cu zeci de personaje cunoscute (vă spune ceva Zaknafein?, dar Elminster?) și necunoscute, înșesate cu inamici și dățătoare de mari satisfacții.

Normal, ca orice lucru la care n-a trebăluit o armată de sclavi, ci doar un singur om, AHTD are micile lui neajunsuri și este departe de a fi perfect. Mai mult ca sigur veți întâlni câteva script-uri care nu-și fac treaba cum trebuie, o serie de typo-uri și alte mici bug-uri. Cu toate acestea, după câteva curse prin Underdark cu Umber Hulk-ul pe urme, pot spune cu siguranță că AHTD tinde să egaleze calitativ și cantitativ chiar și modulele bonus (oferite contra cost de Bioware). Acestea fiind spuse, vă las în compania lui AHTD.

■ cioLAN



World of Warcraft Interface Customization

Iată că se împlinește în curând un an de la lansarea în Europa a acestui joc și numărul conturilor a ajuns pe la patru milioane. Chiar și la noi în România jocul a prins foarte bine, dovada fiind faptul că cea mai mare gildă din câte știm până acum este una românească, Vlad Dracul. Așa că m-am gândit să scriu câteva cuvinte despre ce sunt addon-urile de interfață și ce fac ele.

Cosmos

Odată cu lansarea kit-ului de creare de addon-uri pentru interfață, lumea a venit cu o grămadă de idei interesante. Aceste addon-uri sunt de fapt o serie de adiiții fie vizuale, fie funcționale create de fani cu diferite scopuri, în principal de a vă ajuta să profitați cât mai mult de ceea ce WoW vă oferă. Evident, unele dintre ele au și utilizări mai puțin preferabile, malefice chiar, însă nu despre ele vom vorbi mai departe. Unii s-au gândit să grupeze aceste addon-uri în pachete care apoi pot fi configurate mult mai ușor prin intermediul unui meniu în joc. Un astfel de pachet care este folosit de sute de mii de utilizatori este Cosmos, fără îndoială un must-have în momentul

de față. Acesta conține unele addon-uri, în jur de 60, testate și configurate să lucreze împreună. Printre acestea se numără și o serie de biblioteci de funcții necesare rulării altor addon-uri externe. Interfața de configurare este Khaos, un addon făcut special pentru a putea configura Cosmosul. Pentru cei care vor mai mult de la World of Warcraft în materie de funcționalitate, Cosmos este ideal, mai ales dacă sunteți încă începător în domeniu. Documentația, precum și programul se găsesc pe site-ul oficial, www.cosmosui.org.

Flexbar

Unul dintre cele mai bune mod-uri dedicate mi s-a părut a fi de departe Flexbar. Acesta vă pune la dispoziție toate butoanele existente în interfață, pe care le puteți aranja și configura în orice mod posibil. Singura problemă este reprezentată de faptul că această configurare se face prin intermediul liniei de comandă, ceea ce pentru unii ar putea părea dificil. Documentația vine odată cu programul și este foarte explicită, așa că nu cred că ar trebui să existe probleme. Eu ador Flexbar mai ales datorită lipsei complete a bug-urilor, având în vedere complexitatea sa.

Titan Bar

Acesta este un modul care vă creează o bară scalabilă în partea superioară a ecranului, pe care vă puteți configura să apară o serie de informații esențiale, ca de exemplu locația, inventory-ul, banii, ping-ul, framerate-ul, evidența AH-ului, cine din party

primește aggro, cooldown-ul pe ankh-urile de shaman, time to level, friends online etc. O mulțime de informații suplimentare pot fi astfel puse doar la o privire distanță fără a mai fi nevoie de clicuri adiționale. Pe lângă modulele care vin incluse automat în Titan Bar, au mai apărut o mulțime care pot fi download-ate în funcție de preferințe.

Altele

Aș mai putea enumera o serie de alte mod-uri extrem de utile, ca de exemplu Light Shield Tracker și TotemTimer pentru shaman, Buffwatch pentru party-uri și raid-uri, KoS (Kill on Sight), care vă lasă să vă faceți o listă neagră pentru pvp, Monkey Quest, SellValueLite, Watcher, AllInOneInventory, BookWorm, DefendYourself, GuildMailer și multe, multe altele. Flexbar, Titan Bar și restul pot fi download-ate de pe câteva site-uri ce conțin o bază de date imensă de mod-uri și addon-uri specifice:

www.curse-gaming.com
worldofwarcraft.gameamp.com
www.wowguru.com/ui

Aici veți găsi și addon-uri specifice de clasă, care sunt create special pentru a acoperi unele omisiuni, intenționate sau nu, ale celor de la Blizzard. Vă sugerez să le folosiți pe cele pe care le considerați utile. Atenție cei care jucați cu 512 MB RAM în special, dar nu numai, aceste addon-uri ocupă destul de multă memorie și s-ar putea să vă scadă semnificativ performanțele jocului. Testați totuși întâi și ulterior trageți concluzii.

Locke

Titan Bar

EquipCompare

MonkeyQuest

TotemTimer



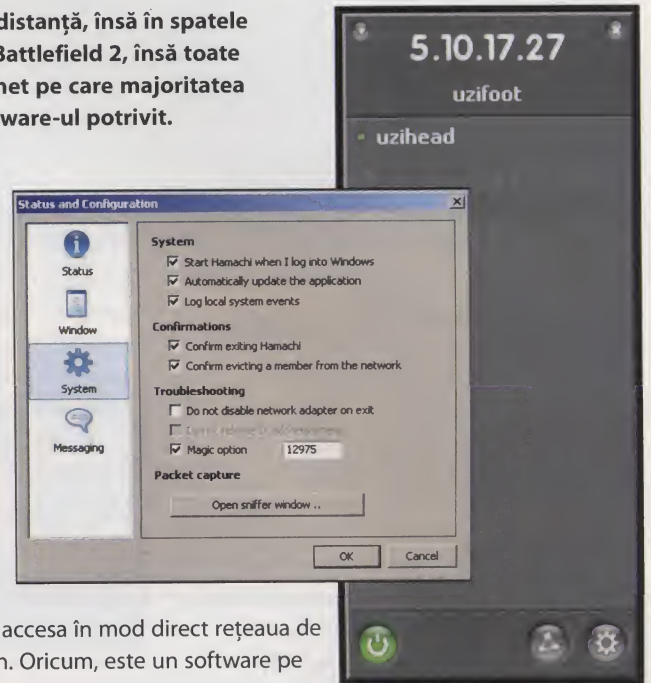
Flexbar

Tunneling pentru gameri

V-ați dorit vreodată să puteți juca un joc în LAN cu un prieten aflat la mare distanță, însă în spatele unei rețele de bloc? V-ați dorit vreodată să vă puteți juca cu 20 de prieteni Battlefield 2, însă toate serverele externe aveau ping-uri mari din cauza conexiunii proaste la internet pe care majoritatea dintre noi o au? Ei bine, posibilități există și nu trebuie decât să folosiți software-ul potrivit.

Hamachi

Am descoperit Hamachi prin intermediul unui prieten cu ajutorul căruia testam niște servere de proxy. Acest program este fenomenal prin ceea ce face. Hamachi conectează prin tunneling orice calculator doriți voi din internet într-o rețea comună, permițând astfel „simularea” unui LAN. Ceea ce face din el un program atât de bun este nivelul de funcționalitate. Rețeaua este definită și parolată, iar astfel pot intra numai cei invitați, fără elemente externe. Merge perfect indiferent dacă vă aflați în spatele unui LAN, firewall, proxy sau orice altceva. Puteți configura orice port pentru conexiune. Funcționează simplu, în sensul că fiecare calculator se conectează practic la un server central, Hamachi, de unde apoi sunt actualizate conexiunile cu ceilalți utilizatori ai rețelei alese. Conexiunea între calculatoare este realizată direct, ceea ce înseamnă că dacă sunteți în metropolitan, nu vi se va contoriza traficul. Pe lângă jucatul în LAN, veți mai putea face browsing pe share-urile fiecăruia, deci schimb de fișiere, sau accesa în mod direct rețeaua de bloc din exterior. Ceea ce nu funcționează însă este Remote Desktop Connection. Oricum, este un software pe care vi-l recomand cu cea mai mare căldură.

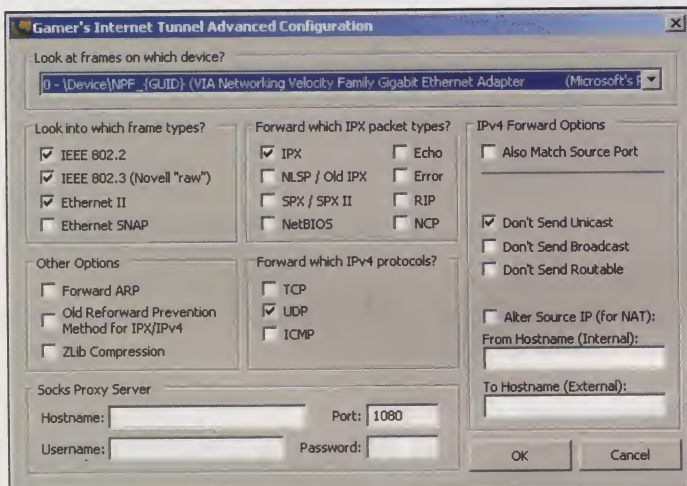


www.hamachi.cc

Gamers Internet Tunnel

Sau pe scurt GIT, este un program care vă permite conectarea a două rețele LAN pentru a facilita unui număr cât mai mare de prieteni să profite de așa-numitele „țevi metro” sau pur și simplu pentru a face posibilă întâlnirea a două echipe de shooteri pe un server privat. Programul permite negocierea oricărui tip de protocol, UDP, TCP/IP sau IPX, în funcție de cerințele jocului. Este ușor de configurat și de folosit, deci nu necesită cunoștințe aprofundate în domeniu. Singura problemă este că nu pot fi conectate două calculatoare cu IP intern, fiind necesar ca măcar unul dintre ele să fie cu conexiune directă. Din teste, am observat că mai apar unele probleme cu diferite firewall-uri, însă asta este în general o problemă de configurație. Atât GIT, cât și Hamachi sunt freeware și sunt prezente pe CD-ul, respectiv DVD-ul LEVEL.

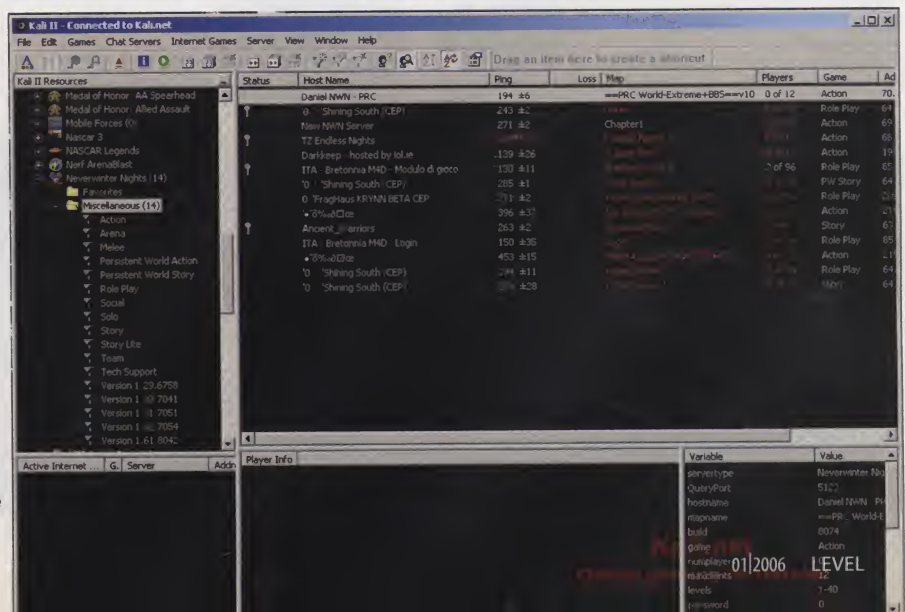
www.morpheussoftware.net/git/



KALI

KALI este un program care diferă oarecum de celelalte două prezentate anterior, datorită faptului că este centralizat. Nu este freeware, ci shareware, și este dedicat exclusiv gaming-ului. După instalare, vă veți face un cont și vă veți conecta la un server central, unde veți avea o gigantică listă de jocuri în care puteți intra. Programul face același tip de tunneling și facilitează LAN gaming-ul, însă nu puteți face server dacă nu aveți ieșire directă sau dacă folosiți unele firewall-uri. Însă este funcțional și înlocuiește cu succes alternativele gen gamespy sau ubi.com. Dar programul costă în jur de 16 dolari, ceea ce nu este la îndemâna oricui.

www.kali.org



■ Locke

JOCUL ANULUI 2005

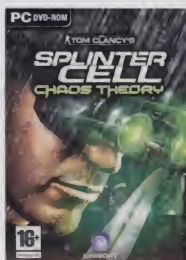
ACTION

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Producător: Ubisoft Montreal
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: www.splintercell3.com

Dacă Tom Clancy scoate pe bandă cărți de succes, dar de calitate îndoielnică, cei de la Ubisoft se încapățânează să producă noi și noi jocuri din seria Tom Clancy's Splinter Cell. Și, ca să vezi, unul mai bun decât celălalt. Iar Chaos Theory (cel mai nou din serie) își întrece clar predecesorii. Același gameplay ingenios, dar rafinat până aproape de perfecție, o grafică pe măsură și o surprinzătoare doză de umor fac din Chaos Theory cel mai bun Action al anului 2005.

Mențiune onorabilă: **GTA: San Andreas**



din poveste și ceea ce înseamnă ele de fapt pentru joc, Fahrenheit trebuie lăudat pentru ideile originale pe care le injectează într-un gen muribund și pentru atmosfera de excepție pe care reușește să o construiască. Tocmai din aceste motive l-am ales ca cel mai bun Adventure al anului 2005. Acum, dacă și povestea ar fi fost pe măsură...

Mențiune onorabilă: **Still Life**

FIRST PERSON SHOOTER F.E.A.R.

Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE: www.whatisfear.com

Ah, de unde să începem... Modul în care cei de la Monolith au știut să își concentreze atenția și talentul asupra câtorva elemente de bază ale jocului este o dovadă a imensei experiențe pe care aceștia o au în domeniul FPS-urilor. Nu s-a pus accentul pe vehicule, bătălii întinse pe zeci de kilometri sau mii de inamici, ci pe lupta în sine. O luptă dusă în spații închise, ideale pentru a reduce bătăliile la esența lor. Impresia pe care ți-o lasă aceste minuscule războaie este aceea de organism viu, care acționează și reacționează după un set de reguli maleabil și perfect adaptabil. Dacă vrei lupte, nimic nu se compară cu F.E.A.R. Ah, și să nu uităm de grafică...

Mențiune onorabilă: **Quake IV**



ROLE PLAYING GAME

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts
ON-LINE: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Din toată oferta anului 2005, KotOR 2 ilustrează cel mai bine ideea de RPG „ca la carte”. Singurii concurenți serioși au fost Fable și Dungeon Siege 2. Din fericire pentru KotOR 2, Dungeon Siege 2 nu s-a bazat atât pe storyline, cât pe vânătoria de experiență și pe seturi frumos colorate. Fable, la rândul lui, cu toate că ne oferă un element social mai complex decât „concurența”, nu este decât un action extrem de liniar și de restrictiv deghizat în RPG. KotOR 2, în schimb, a îmbinat aproape perfect elementele definitorii ale unui RPG: storyline solid, un sistem de reguli cu vechime și o galerie de personaje complexe și extrem de interesante (spre deosebire de „oferta” concurenței).

Mențiune onorabilă: **Freedom Force vs. The Third Reich**

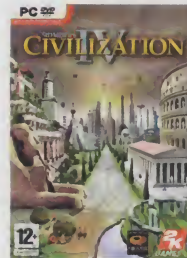


STRATEGIE

Sid Meier's Civilization IV

Producător: Firaxis
Distribuitor: 2K Games
ON-LINE: www.civiv.com

Sid Meier's Civilization 4 este o strategie pe ture care a reușit să îmbine perfect idei vechi în strategie de peste un deceniu, adăugându-le un liant conceptual, un „mortar” subtil care le-a încheat convingător, fără a mai lăsa spații goale între „cărămizi”. Pentru micile idei geniale care au alungat neliniaritatea și frustrarea/plictiseala din strategie, pentru suportul necondiționat și extins pentru modificări și pentru bucuria de a vedea un



ADVENTURE

Fahrenheit

Producător: Quantic Dream
Distribuitor: Atari
ON-LINE: www.fahrenheitgame.com

Dacă ai jucat jocul și ai citit review-ul din LEVEL, poate că vă întrebați în acest moment „De ce?”. Fahrenheit este fără îndoială adventure-ul care a ieșit cel mai în evidență în 2005, însă câteva probleme grave îl îndepărtează de ceea ce ar fi putut fi un joc perfect. Lăsând însă la o parte bâlbele



CEL MAI DEȘTEAPTĂ CANINE DE TUN F.E.A.R.

Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE: www.whatisfear.com

Pentru că orice AI care reușește să surprindă și să se adapteze în mod diferit fiecărei lupte este unul care merită admirație și, eventual, o moarte nu foarte crudă.



lucru atât de rar – o evoluție reală în genul strategic – Civilization IV poate fi considerat cel mai bun joc de strategie al anului 2005.

Mențiune onorabilă: **Hearts of Iron 2 & UFO: Aftershock**

MMORPG

World of Warcraft

Producător: Blizzard Entertainment
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE:
www.worldofwarcraft.com



Senzația de deja-vu pe care s-ar putea să o aveți în acest moment este perfect normală. Da, este același joc care a fost declarat și MMORPG-ul anului 2004. Așadar, un joc care nici nu ar fi trebuit să fie luat în calcul. Explicația este însă simplă și, sperăm noi, ușor de înțeles. Jocurile online sunt un caz aparte... Chiar dacă orice joc poate fi gustat chiar și la mai mulți ani după lansarea sa, MMO-urile sunt singurele care rămân cu adevărat în actualitate și sunt la fel de vii de la un an la celălalt. Ar fi fost așadar nedrept să premiem doar jocurile care au apărut în acest an când, în opinia noastră, World of Warcraft este încă cel mai bun (și cel mai de succes) MMORPG al anului 2005.

Suntem însă curioși ce se va întâmpla la anul...

Mențiune onorabilă: **EVE Online**

SIMULATOR SPORTIV

Pro Evolution Soccer 5

Producător: Konami
Distribuitor: Konami
ON-LINE: www.pes5.com

Tocmai pentru că în România se discută aproape numai despre seria FIFA a celor de la EA, ni se pare foarte ciudat cum seria PES a rămas mult timp sub radar. Însă iată-ne pregătiți să îndreptăm greșeala. Realismul din Pro Evolution Soccer 5 este cu mult peste ceea ce poate oferi concurența, iar gameplay-ul s-ar putea să fie un vis devenit realitate pentru fanii acestui gen. Mai e nevoie de alte explicații?



Mențiune onorabilă: **Madden NFL 2006**

CEL MAI SQUEL ARC

Need for Speed: Most Wanted

Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
ON-LINE: www.ea.com/official/nfw/mostwanted/us/home.jsp

Nu pare, iar cei mai mici dintre voi s-ar putea să nu o bănuiaască niciodată, dar venerabila serie Need for Speed a ajuns



odată cu Most Wanted la al nouălea joc din serie. Și nu pare a avea intenția de a se opri.

SIMULATOR SPAȚIAL

X3: Reunion

Producător: Egosoft
Distribuitor: Deep Silver
ON-LINE: www.x3reunion.com

Seria X este una cu adevărat longevivă, care s-a întins de-a lungul câtorva ani buni și care a făcut o serie de „victime” în rândul gamerilor. Creat în cea mai mare parte pe marginea sugestiilor fanilor, X3: Reunion este fără îndoială cel mai bun joc din serie, ce a adus și genul în sine la apogeu. Este greu de găsit un termen de comparație în ceea ce privește vastitatea și conținutul, evident în domeniul single player. Dacă o adăugăm la calitatea gameplay-ului și pe cea vizuală, nu mai există nici o îndoială asupra locului pe care îl ocupă acest joc în topul nostru.

Mențiune onorabilă: **Space Rangers 2**



SIMULATOR (ALTELE)

Silent Hunter III

Producător: Ubisoft România
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: www.silent-hunteriii.com

De ce ne-a plăcut atât de mult încât aproape că am creat o secțiune specială numai pentru el? Pentru că este făcut de talenții români de la studiourile Ubisoft din București? Este evident o mândrie, însă lăsând sentimentalismele la o parte, Silent Hunter este pur și simplu un joc al naibii de bun. Venind după un dezamăgitor Silent Hunter II, cel mai nou joc al seriei și-a adjudecat rapid coroana în domeniul simulatoarelor de submarine, impresionând fanii și reușind în același timp să atragă noi jucători spre acest gen. Dacă asta nu este un început promițător pentru echipa de la Ubisoft București, atunci nu știm ce e.

Mențiune onorabilă: **Pacific Fighters**



AUTO

GTR FIA GT Racing Game

Producător: SimBin
Distribuitor: Atari
ON-LINE: www.gtr-game.com

Chiar dacă 2005 nu a fost un an prea bogat în jocuri auto, câteva dintre titlurile apărute în ultimele 12 luni au reușit să iasă în evidență. Dintre acestea îl declarăm câștigător pe GTR, care a reușit să ne convingă (chiar și pe cei mai buni dintre noi) că poate nu suntem niște șoferi atât de buni pe cât credeam. Un simulator prin definiție, GTR duce complexitatea jocurilor de acest gen la un alt nivel.

Mențiune onorabilă: **Need for Speed: Most Wanted**



CEL MAI BUN JOC FĂCUT DE FANI

Thief2x

Producător: Dark Engineering Guild
ON-LINE: www.thief2x.com

Cu așa un nume s-ar putea să nu atragi prea multă lume, însă ce se ascunde în spatele lui este ceva ce nici cele mai mari studiouri nu au reușit. Un joc care surprinde perfect atmosfera seriei Thief și oferă un gameplay la care toți fanii au visat. Până la urmă, e normal, că doar de ei e făcut.



TYCOON/MANAGER

Football Manager 2006

Producător: Sports Interactive
Distribuitor: SEGA
ON-LINE:
www.footballmanager.net

Dacă până acum câțiva ani cei de la Sports Interactive nu aveau adversar, anul acesta lucrurile s-au complicat.

Cu un adversar redutabil în FIFA Manager 06, Football Manager 2006 reușește să iasă în față mulțumită complexității sale incredibile, bazei de date foarte bine puse la punct, dar și pentru simplul motiv că te aduce incredibil de aproape de banca antrenorului.

Mențiune onorabilă: **The Movies**



EXPANSION

Rome: Total War – Barbarian Invasion

Producător: Creative Assembly
Distribuitor: SEGA
ON-LINE: www.totalwar.com

Rome: Total War Barbarian Invasion a fost un expansion plin de surprize. Pe lângă faptul că a reconstruit o ditamai



CEL MAI CĂLĂRE JOC

Mount&Blade

Producător: TaleWorlds
ON-LINE: www.taleworlds.com

Pentru că trebuie și Mount&Blade să apară cumva la Jocul Anului, i-am dăruit o categorie specială numai și numai pentru



el. Dacă unii simulează cursele auto, iar alții se chinuie să ne arate cum se zboară în spațiu, cei de la TaleWorlds ne aduc mai cu picioarele pe pământ și ne arată ce pierdem când înlocuim caii cu caii putere. Iar asta nu este decât o bucățică din joc.

hartă a zonei de influență greacă și romană, a regândit drumuri și căi de acces, a introdus o mulțime de trupe noi, Barbarian Invasion a adus și interesantele atacuri de noapte, precum și posibilitatea anumitor trupe de a traversa înot râurile. Dar, lucrurile nu s-au oprit aici – Barbarian Invasion a adus o rebalansare a parametrilor tactici ai trupelor, care a apropiat foarte mult bătăliile de realitate. Tot în linia simulării istorice s-a aflat excelența implementare a hoardei de migratori, ca nou element strategic, ce a completat perfect tabloul unui moment istoric disperat pentru cele două Imperii Romane, de Apus și de Răsărit. Practic, prin noutatea și realismul câtorva din elementele originale pe care le-a adus în plus față de Rome: Total War, Barbarian Invasion s-a arătat a fi mai mult decât un expansion obișnuit.

Mențiune onorabilă: **Warhammer 40k: Dawn of War - Winter Assault**

GRAFICĂ

X3: Reunion

Producător: Egosoft
Distribuitor: Deep Silver
ON-LINE: www.x3reunion.com

Locke l-a descris ca fiind un joc apărut înaintea de vreme, iar asta se datorează în mare parte graficii sale de excepție. F.E.A.R., cel mai puternic concurent al său la acest capitol, nu reușește să se ridice la nivelul excepțional al detaliilor pe care îl oferă X3. Prețul este însă unul pe măsură: fără un sistem extrem de puternic, festivalul vizual oferit de X3: Reunion nu are nici o șansă să fie gustat. Între a-l rata și a cumpăra o placă video nouă, noi vă recomandăm a doua variantă. Însă nu ne întrebați cum să faceți rost de ea.



SUNET

Quake IV & Fable: The Lost Chapters

Producător: Raven Software | Lionhead Studios
Distribuitor: Activision | Microsoft Game Studios
ON-LINE: www.quake4game.com | fable.lionhead.com

Ne-am promis ca la aceste categorii să avem numai un singur câștigător pentru fiecare dintre ele. Am decis și am considerat problema încheiată. Iată-ne însă discutând aprig despre Quake IV și Fable: The Lost Chap-



CEL MAI CLINT EASTWOOD JOC

GUN

Producător: Neversoft
Distribuitor: Activision
ON-LINE:
www.gunthegame.com

Cu un nume ca GUN și o premisă în care cowboy-ii au rolul principal, nu este greu de înțeles de ce ne-a plăcut acest joc. Pentru că ne este dor de filmele lui Sergio Leone și de vremurile în care Clint era tânăr și se fugărea cu bandiții prin prerie.



ters (al cărui soundtrack a beneficiat de aportul talentatului Russell Shaw), schimbându-ne alegerea de la un moment la celălalt, revenind, argumentând, lăsându-ne convinși de ceilalți și, în cele din urmă, rămânând la fel de indecizi ca la început. Pentru că e greu, ambele jocuri având o componentă audio excelentă pentru genul în care se încadrează. Așa că am decis: ambele jocuri merită în egală măsură acest titlu!



STORYLINE

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts
ON-LINE: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Mitza a fost dezamăgit de Fahrenheit (pe bună dreptate), așa că unul dintre „concuranți” a dispărut. Fable ne-a propus o poveste ușorică, plină de clișee și, oricum, nu storyline-ul a fost principala preocupare a lui Molyneux. Ca urmare, ne-a rămas KotOR 2. Pe care l-am și ales, dar nu înainte să ne asigurăm că nu lipsa concurenței a fost principalul atu. Povestioara spusă de bunicul KotOR 2 este una suspect de săracă în clișee (având în vedere universul în care este situată) și antrenantă până la sfârșit (prinși în poveste, am uitat în multiple rânduri să facem level-up). Mai mult, nu ne-a chinuit cu dialoguri moralizatoare și seci (micile intervenții ale babei Kreia, care ne sugerează



discret că griul este culoarea predominantă) sau cu personaje unidimensionale și fade. Ne întrebăm ce-ar fi ieșit dacă Obsidianul ar fi fost lăsat să finiseze cum se cuvine acest joc.

MULTIPLAYER

Battlefield 2

Producător: DICE

Distribuitor: Electronic Arts

ON-LINE: www.eagames.com/official/battlefield2/us/home.jsp

A fost probabil cea mai puțin discutată categorie, dar nu pentru că ar fi lipsită de interes. Din contră, un joc care se dovedește a fi de calitate în multiplayer primește respectul nostru imediat. Nu, discuția a fost scurtă pentru că toți știam cine o să iasă câștigător. Nu există nici o îndoială că la capitolul multiplayer, Battlefield 2 este cel mai bun joc care a trecut prin redacția LEVEL în 2005. Orice joc care reușește să strângă șase oameni zilnic, timp de câteva săptămâni, și să-i facă să uite de toți și de toate merită admirația noastră.

CEL MAI ORIGINAL JOC AL ANULUI

Darwinia

Producător: Introversion Software

Distribuitor: Steam

ON-LINE: www.darwinia.co.uk

O simplă privire asupra imaginilor din Darwinia și este îndeajuns să vă convingă de faptul că acest joc este diferit.



CEL MAI NECROFIL JOC

Fahrenheit

Producător: Quantic Dream

Distribuitor: Atari

ON-LINE: www.fahrenheitgame.com

Nu spunem asta pentru că apar o groază de cadavre în jocul de față, ci pentru că personajul principal feminin ajunge în cele din urmă în pat cu un cadavru viu, de care se pare că se și îndrăgostise. Glumele cu „așa l-o fi prins înghețul” sunt însă depășite în importanță de întrebările pe



care ni le punem despre ce o fi fost în capul producătorilor când s-au gândit la așa ceva.

Într-atât de diferit, încât puteți să vedeți câte screenshot-uri vreți, să citiți oricâte articole despre el, dar până nu-l încercați, nu o să înțelegeți. Strategie 3D, dar totuși cu o grafică de Amiga? Povestea unor inteligențe artificiale scăpate de sub control? Ce? Cum? Ei bine, tocmai de asta Darwinia primește titlul de cel mai original joc al anului 2005. Plus că e și fain.

CEA MAI MARE DEZAMĂGIRE

Peter Molyneux

După cum observați, cea mai mare dezamăgire a anului 2005 nu este un joc, ci un om. De fapt, mai mult de un om, de vreme ce reușește de fiecare dată să ne facă să-l credem și să-i așteptăm jocurile cu sufletul la gură. Din păcate, așa cum a recunoscut, nu reușește să își țină ideile pentru el, așa că noi le aflăm chiar dacă nu o să ajungă niciodată în jocul respectiv. Așa s-a întâmplat atât cu Black&White 2, cât și cu Fable, în acest an. Două jocuri care pot fi considerate dezamăgiri (deși, paradoxal, Fable este până la urmă un joc bun) tocmai din cauza promisiunilor neonorate ale domnului Molyneux, motiv pentru care îl categorisim drept cea mai mare dezamăgire a anului 2005, dar îl așteptăm să ne surprindă plăcut la anul.



CEA MAI MARE SURPRIZĂ

Silent Hunter III

Producător: Ubisoft România

Distribuitor: Ubisoft

ON-LINE: www.silent-hunteriii.com

Faptul că un studio tânăr precum cel de la Ubisoft România s-a înghătat la unul dintre cele mai de nișă, mai complexe și mai dificile jocuri posibile este îndeajuns de surprinzător. Însă ceea ce au reușit



ei să realizeze cu Silent Hunter III a depășit toate așteptările. Dovadă a faptului că suntem chiar mai deștepti ca alții și că atâta timp cât există voință, pasiune și talent, nimic nu e realizabil, Silent Hunter III și echipa din spatele lui câștigă titlul de cea mai mare surpriză a anului 2005.

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ

God of War (PS2)

Producător: Sony

Distribuitor: Sony

ON-LINE: us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site

Te poți aștepta la multe de la studiourile interne de producție ale celor de la Sony, însă God of War a reușit chiar și așa să impresioneze multă lume. Ajutat de o poveste mitică, o grafică pe măsură, un gameplay numai bun de admirat în fiecare zi și de o atmosferă de zile mari, God of War reușește să-și adjudece titlul de cel mai bun joc de consolă al anului 2005.



CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ (HANDHELD)

Everybody's Golf (PSP)

Producător: Sony

Distribuitor: Sony

Dacă vă întrebați care au fost motivele noastre pentru această alegere, vă recomandăm să aruncați un PSP cu Everybody's Golf pe el în mijlocul redacției și să observați reacțiile. Cel puțin Rzarectha și Mitza se vor lupta până la capăt pentru a avea ocazia să mai câștige câteva puncte de experiență pe traseele din Alpi. De ce? Pentru că sub aparența unui joc colorat și copilăresc se ascunde un simulator de golf extrem de complex, satisfăcător și acaparant.



CEL MAI HETERMINAT JOC

Dungeon Lords

Producător: Neutronic Park

Distribuitor: Dreamcatcher

ON-LINE: www.dungeonlordsgame.com

Când un mare designer de RPG-uri (D.W. Bradley) apare cu un joc nou, nu poți decât să te bucuri și să te repezi să-l încerci. Însă când jocul respectiv pare nu lansat în grabă, ci aruncat pe ușă cu luni bune înainte de termen, nu poți decât să concluzionezi că viața e nedreaptă, iar unele jocuri pur și simplu nu merită efortul.



JOCUL ANULUI 2005

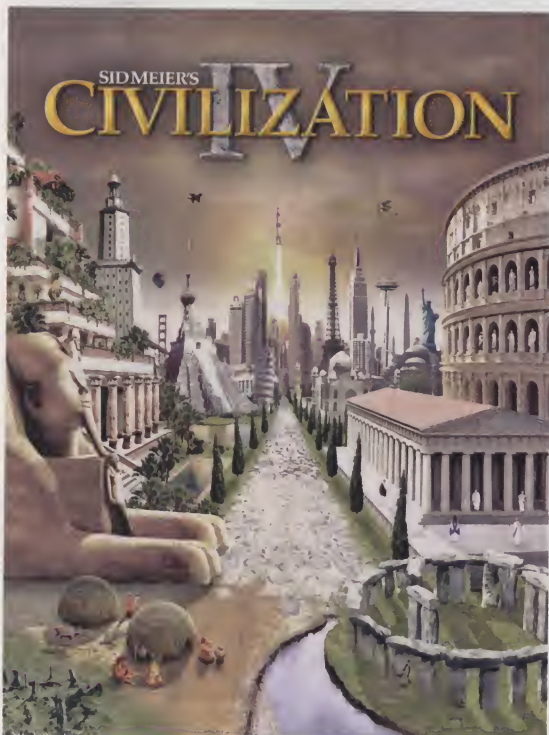
Sid Meier's Civilization IV

Producător: Firaxis

Distribuitor: 2K Games

ON-LINE: www.civiv.com

2005 nu a fost un an foarte bun pentru



jocuri – doar trei titluri au ajuns să se bată pentru primul loc, în opinia noastră. Pur și simplu, în momentul în care am ajuns la votarea titlului suprem, întreaga redacție

LEVEL (cu Marius Ghinea în frunte) a spus scurt: „Civ 4!!!”. Deși era de acord, Mitza a încercat ponderarea obiectivă a acestei exprimări spontane, aducând în discuție F.E.A.R și X 3: Reunion. Dar până și Locke, mare fan X 3, a spus că Civ IV îi pare „mai de Jocul Anului”, cu tot respectul pentru Reunion. Iar dacă F.E.A.R. ar fi putut fi jucat fără probleme pe un Celeron la 1,2 GHz cu GeForce 2 MX pe el, așa cum poate fi jucat Civ IV, probabil că ar fi avut vreo șansă să vă arate fiecareia dintre voi ce argumente oferă pentru a fi votat „Jocul anului”. Astfel, Civilization IV a fost considerat un joc atât de complet, de bine gândit, de proaspăt în idei și de accesibil hardware încât opinia unanimă, fără dispute aprinse ca în anii trecuți, a fost că merită pe deplin titlul de Joc al Anului 2005.

BEST HARDWARE

ASUS Extreme N7800GT Dual/2DHTV

Producător: ASUS

Distribuitor: ASUS

ON-LINE: www.asus.com



2005, un an extraordinar când vine vorba de apariții deosebite în acest sector al IT-ului. Totuși, la fel cum cireașa este ultima piesă cu care se ornează un tort, la fel cei de la ASUS au pus punctul pe „i” în acest final de an. Ei au reușit să ofere lumii una dintre cele mai performante plăci grafice, astfel ca împătimitii jocurilor pe PC să trăiască și să vadă până în cele mai mici detalii doar cele mai frumoase și mai incredibile episoade ale lumii virtuale.

BEST GADGET

Sony PSP

Producător: Sony

Distribuitor: Sony

ON-LINE: www.yourpsp.com

A fost anul consolelor, însă dacă un Xbox 360 nu o să ajungă în România decât în 2006, micile handheld-uri precum



Nintendo DS sau Sony PSP fac deja furori și la noi. Iar pentru că arată ca o mică bijuterie și jocurile cu care vine chiar sunt, Sony PSP depășește concurența și devine mândrul deținător al titlului de cel mai tare gadget al anului 2005.

CEL MAI AȘTEPTAT JOC AL ANULUI 2006:

KIMO

Unreal Tournament 2007

Producător: Epic Games

Distribuitor: Midway

ON-LINE: www.unrealtournament2007.com

Unreal Tournament 2007 promite o reîntoarcere la feeling-ul originalului, ceea ce pentru un fan al seriei ca mine înseamnă foarte mult. Acțiune furibundă, rapiditate în mișcări, combo-uri spectaculoase și tot ceea ce are mai bun seria Unreal Tournament îmi vor oferi noi motive să rămân cu degetul lipit



de trăgaciul armei. Ideea băieților de la Epic este să realizeze un joc cu totul nou și mai bun din toate punctele de vedere, în loc să ofere o versiune cosmetizată a lui UT2004, iar asta nu poate decât să mă bucure și să aștept tremurând de nerăbdare apariția lui Unreal Tournament 2007.

Marius Ghinea Gothic III

Producător: Piranha Bytes

Distribuitor: JoWood Productions

ON-LINE: www.gothic3.com

De fapt v-am mințit, oarecum, pentru că eu nu aștept aștept Gothic III. De ce să-l aștept când eu îl am deja? Fiți atenți la mine: eu am siluit continuumul spațio-temporal și de Crăciun acuma o să vând la negru DVD-uri albe cu jocurile anului viitor... Deci, căutați-mă la redacția LEVEL din 2007, unde mă aflu în prezent, pentru a achiziționa jocurile cele mai așteptate ale anului 2006. Am și patch-uri la



Locke

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Producător: Bethesda Game Studios

Distribuitor: 2K Games

ON-LINE: www.elderscrolls.com

The Elders Scrolls, o altă serie care reprezintă un punct de referință în domeniul RPG-urilor, va reveni în februarie, sperăm, cu Oblivion. Prezentările și preview-urile de până acum m-au adus în punctul de a privi cu exagerată nerăbdare lansarea a ceea ce ar putea fi cel mai bun RPG făcut în ultimii ani. Însă voi încerca să nu mă las dus de val, deși pentru unii dintre noi deja este prea târziu. Există evident și șanse de a fi o dezamăgire, mai ales în cazul în care jucabilitatea sa va fi influențată negativ de problemele hardware, într-un fel similar cu Morrowind, dar astea contează prea puțin. În acest moment, îl vreau!



ele, apărute pe la începutul anului (2007, bineînțeles), și dacă sunteți oameni de comitet vă pot oferi și niște hardware din 2008 ca să le rulați ca pe nimica la rezoluții super. Ce, mă întrebați dacă a fost reales? Hm, au schimbat Constituția și a putut candida din nou. Mai mult nu vă spun, dar se pare că în Florida va fi fost balotaj, again, brother!...

cioLAN

SpellForce 2 – Shadow Wars

Producător: Phenomic Game Development

Distribuitor: JoWood Productions

ON-LINE: spellforce.jowood.com/sf2

L-am așteptat. Până când Marius s-a dovedit a fi un extraterestru umanoid și păros care întreține relații de prietenie cu traficanții ucrainenii din viitor. După ce am consumat împreună o stacană de Kagor de -12 ani (2018 va fi un an bun), am trecut la un rachi din orzoaică sintetică (va fi inventată în 2022, la trei ani după larna Nucleară). Când Marius a plecat la toaletă, mi-am făcut curaj și, cu un șperacul sofisticat i-am spart seiful fabricat în 2019 (același tip în care americanii își vor ține

codurile de lansare). Cu mâinile tremurând de fericire (și probabil de la metilicul ăla albanez apărut peste un an) am sustras un SpellForce 2. Din greșeală am atins sticla cu elixirul tinereții, care s-a vărsat și a distrus o versiune beta din 2200 a lui Stalker, precum și DVD-ul cu Gothic III. Marius nu s-a supărat pe mine fiindcă știa sigur că peste zece ani mă va ierta. SpellForce 2? E nașpa. Nu-l mai aștept. Mitza, pot să-mi schimb opțiunea?



Mitza

Dreamfall: The Longest Journey

Producător: Funcom

Distribuitor: Funcom

ON-LINE: www.dreamfall.com

Eu nu vin din viitor, dar țin foarte mult la trecut. Și așa nostalgic cum tocmai m-am declarat, îmi doresc de multă vreme un sequel pentru The Longest Journey, un joc care mi-a mers la suflet

cum puține lucruri au reușit. Nordicii de la Funcom, băieți de comitet, s-au gândit la mine și la restul haitei de fani TLJ și bagă mare la continuarea acestuia, Dreamfall. Când vine? Păi în 2006, evident, doar de asta l-am trecut aici. Dă Doamne să fie bun!



Rzarectha

ToCA Race Driver 3

Producător: Codemasters

Distribuitor: Codemasters

ON-LINE: www.toca3.com

După ce am înțeles că e mai probabil să câștig la loto decât să mă plimb în 2006 prin Cernobil, așteptările mele se îndreaptă spre ToCA Race Driver 3. Deși cifra trei

s-a dovedit a fi ghinionistă pentru alte simulatoare auto/moto, sper ca echipa Codemasters să-și facă bine treaba și să „livreze”. Și dacă ai mei colegi nu vor trișa întrebandu-l pe Marius, în februarie voi fi primul care va afla dacă a meritat așteptarea.



Aici ar trebui să fac o recapitulare a anului 2005 din perspectiva echipei LEVEL. Să aranjez într-o ordine perfectă detalii despre cine și ce s-a întâmplat. Tocmai eu, omul cu cel mai vârstă birou din redacție, cu tone de hârtii și pachetele aruncate lângă tastatură, cu bucăți de pizza rămase de o săptămână și cafea care a început să facă pui prin cană.

Este până la urmă extrem de dificil să scrii despre ceva ce faci în fiecare zi. Chiar dacă suntem extrem de obișnuiți să începem să povestim în scris despre ORICE, când vine vorba de viața de zi cu zi, lucrurile se schimbă. Și nu pentru că mi-ar fi greu să povestesc cum am stat azi dimineață în ploaie, pe la trei, după ce tocmai terminaserăm ultimele articole, alături de KiMO și cioLAN, așteptând un taxi care nu mai venea și făcând mișto de portarul nostru care nu ne vede cu ochi buni. Vedeți, nu e greu deloc. Însă preferăm să trăim momentele astea și să lăsăm descrierea lor pentru alții.

Dar tocmai realizez că pe unii dintre oamenii care stau în spatele revistei s-ar putea să nici nu-i cunoașteți, iar pe alții mult prea puțin. Așa că voi folosi spațiul de față pentru a vi-i arăta cu degetul pe cei care trag din greu (cel puțin pe ultima sută de metri, cu siguranță) pentru ca revista să fie gata, cu bine, în fiecare lună. Evident, nu îi voi putea aminti aici pe toți cei implicați în producerea revistei. Mi-ar lua prea mult să prezint departamentele de Reclamă, Marketing, Distribuție, Contabilitate etc., dar e bine să știți că o mică armată de oameni participă, mai mult sau mai puțin, la ceea ce înseamnă revista LEVEL. Mă voi rezuma așadar doar la cei care au un cuvânt de spus în ceea ce privește conținutul editorial al revistei, sărindu-mă pe mine pentru că mă știți și, oricum, redactorii-șefi e bine să rămână tot timpul mai în umbră. Așadar, în ordinea numerelor de pe tricouri...

Ciolan „cioLAN” Vladimir

Cea mai nouă pasiune a lui cioLAN se referă la acvariul său. Deși ne-a bătut de ani de zile la cap cu pasiunea sa ancestrală pentru pescuit, a ajuns să dea

rârne la pești pentru prima dată de abia acum câteva luni, după ce l-a convins pe Rzarectha să dea o fugă pe la cinci dimineața la un lac din apropiere. Acum nu mai pescuiește, dar crește cu multă dragoste o armată de pești pe care i-a divizat în punkeri și pacifiști și pe care încearcă cu greu să-i facă să se înțeleagă. Este cel la ale cărui articole rădem cel mai tare, dar și cel care stă cel mai mult să-și găsească două poze pe care să le aranjeze în pagină. Poartă 44 la papuci, s-a atașat prea mult de



motanul lui Locke și, în general, poate fi găsit pe forumul LEVEL postându-și vorbele de duh din jumătate în jumătate de oră.

Bogdan „BogdanS” Amiteteloe

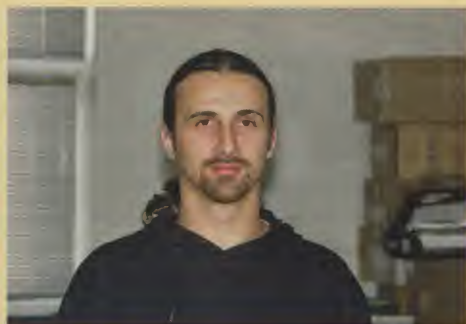
Bogdan este singurul redactor care stă deasupra tuturor. Asta mai ales din pricina faptului că laboratorul în care își testează produsele hardware în fiecare zi se află cu un etaj mai sus de restul redacției LEVEL. Dacă stau să mă gândesc bine, cred că e pe undeva deasupra capului meu, prilej cu care îi amintesc să nu-și mai trântască scaunul că mă umplu de mizerie. Bogdan este expertul nostru (și nu numai) în orice are doi, trei tranzistori și se leagă la o placă. Este primul om spre care strigăm plângăciosi dacă ni se strică calculatoarele și, slavă Domnului, cel care ni le și repară. Și nu ne mai întrebați de la ce vine S-ul, că am fost și noi curioși odată și, după ce am aflat, am uitat suspect de repede.



Echipa LE

Sebastian „Locke” Bularca

Singurul dintre redactorii LEVEL care, după ce a plecat, s-a mai și întors, Locke a revenit după o vizită de un an în Italia cu o viziune nouă asupra plajelor de la Mediterană și un puternic accent italianesc. Capisci? De asemenea, o pereche de ochelari șmecheri pe care îi poartă cu mândrie în zilele cu soare și noi cunoștințe despre fabricarea bărcilor din lemn. Își petrece majoritatea timpului crescându-și personajul în WoW, mi-nând în EVE și, în general, încercând să găsească cât mai multe noi vieți paralele în jocurile online. Dacă în alte cazuri, nevasta ar avea ceva de comentat la un asemenea comportament, în ceea ce-l privește pe Locke, lucrurile stau complet altfel. Lara, nevasta, este chiar mai implicată în jocurile online decât Locke, ceea ce a dus la



nisaiva dispute conjugale pe vremea când împărțeau un singur calculator, dar două conturi de WoW.

Mircea „KiMO” Dumitriu

După plecarea mai vechilor redactori Sebah (cum e la Paris, pulpă?) și Koniec (care, de altfel,



prestează acum cu un etaj mai jos), cei doi redactori care le-au luat locul au ajuns să se potrivească de minune cu profilul „foștilor”. Și cum KiMO i-a preluat scaunul lui Koniec, l-am văzut imediat aruncând totul la o parte și găsimu-și timp numai pentru Guild Wars, la fel cum Koniec nu știa altceva decât Anarchy Online. În rest, ne bate pe toți la Unreal Tournament în orice zi și la orice oră, are niște prieteni dubioși

despre care auzim în diminețile ce urmează unor nopți grele și, de obicei, se conversează cu duduile pe Messenger în loc să-și scrie articolele. În afară de momentul de față, când trage tare la review-ul de Prince of Persia. Good foosa, good!

Marius Ghinea

Când am ajuns pentru prima dată în LEVEL, auzisem vorbindu-se cu spaimă de un anumit



Ghinea. L-am văzut și, evident, m-am speriat și eu. Ras în cap, criticând fără milă toate greșelile noastre și cu o privire de recuperator ucrainean în ochi, era greu să nu îl ții minte. Și, evident, l-am ținut și noi minte până când ne-am făcut mari și i-am invadat casa, jefuindu-i beciul, bându-i coniacul și mâncându-i brânza. Acum savurează berile de Azuga alături de cioLAN și dă din cap alături de Monica la chefurile pe care le organizăm din ani în Paști. Are un bas la care ține mai ceva ca la ochii din cap și mai multe pisici și motani cu care conversează într-o limbă străveche. V-aș da și adresa lui ca să-l vedeți, dar tare mi-e că i-ați termina coniacul și nu ne-ar mai rămâne nimic.

Ovidiu „Rzarectha” Nedelcu

Noi îl știm drept Ovalu' (nume ale cărui origini s-au pierdut demult), dar pentru scenă omul nostru s-a decis să încâlcească limba tuturor alegându-și un nume precum Rzarectha. Dacă nu v-ați dat seama până acum, este mare fan Wu-Tang și de aproape un an încoace ne bate la cap cu Muse și ne forțează în



fiecare zi să ne uităm la concertul de la Glastonbury. Ne face pe toți la fotbal și era cât pe-acți să îi convingă pe cei de la Steaua să îl lase să dea o probă. Își dă rar șapca jos din cap (model pe care am început să-l urmărim atât eu, cât și KiMO), are cea mai bestie mașină posibilă (un VW roșu, care stă să cadă, fără jumătate de volan și care scârțâie tot timpul) și știe pe de rost majoritatea regulilor din sporturile de pe lumea asta.

Oana Albu

Uite, pe ea nu ați mai văzut-o. Nu, nu scrie în revistă, ci șterge sau modifică. Este secretara noastră de redacție, dar asta nu are nici o legătură cu cafele, tocuri înalte, minijupuri și șuvițe blonde. Oana este cea care are grijă ca scâpările noastre din articole să nu ajungă în varianta finală a revistei și una dintre persoanele pe care le încărcăm cu un volum imens de muncă în momentul în care pleacă revista. Pentru



că suntem leneși. De asemenea, s-a lăsat greu convinsă să îmi dea o poză și a acceptat numai când am amenințat-o că îi fac un desen (și sunt un talent...) și i-l bag în revistă.

Adrian Armășelu

Cum am zice noi aici, „He's the MAN!”. Toată lumea pune pe umerii noștri realizarea revistei, dar, de fapt, omul care transformă textele noastre în articole este Adi. Și să ai grijă ca atâtea articole, fiecare cu ideea lui nebunească, să iasă așa cum vrea fiecare redactor și să mai și faci asta într-un ritm infernal și de unul singur, este ceva de admirat. Îl răpim de lângă familie cam un week-end pe lună (în plus față de programul normal) și îl lășăm să plece ultimul, numai după ce revista a fost trimisă la tipar. Este, cum să spun, un meseriaș în ale DTP-ului și nu știu sincer ce ne-am face fără el.

■ Mitza



VEL 2005



DESTROY ALL HUMANS!

All your cow are belong to THEM!!!



Se făcea că Marele Imperiu Furlon trăia vremuri de restriște. ADN-ul nu se mai găsea pe toate drumurile (poate doar pe Calea Lactee, dar ajungem și la asta), generații întregi de clone au făcut un talmeș balmeș din fondul genetic furlon, iar băștinașii s-au trezit că sunt pe cale de dispariție. Cel mai probabil (o deducție cât se poate de simplă și logică), arhivistul grupării PPG (Prezervați Pornografia Galactică) a militat o vreme pentru reproducerea „the old fashioned way”, însă diferența flagrantă dintre teorie („teoretic am avea cum”) și practică („dar practic n-avem cu ce”) i-a dat peste cap raționamentul. În cele din urmă, teoreticianul a fost aruncat în rezervorul cu plasmă încinsă pentru ideile sale erotice și demoralizatoare. Înainte să moară, a mărturisit că ideea i-a venit în urma introducerii XXL-ului pământesc în oferta furnizorului intergalactic de cablu, mărturisire care i-a dat o idee măreață lui Orthopox, un mare practician furlon. Invazia a fost planificată până la cel mai mic detaliu, iar Cryptosporidium, un alien al faptelor, nu al vorbeii, a primit sarcina de a cerceta

- ▶ **Producător** Pandemic
- ▶ **Distribuitor** Nintendo
- ▶ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05
- ▶ **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-345.55.05





amănunțit Terra și de a colecta cât se poate de mult ADN. Zis și făcut. Crypto ajunge pe Pământ, bruscăază niște vaci pașnice (o scenă memorabilă, e păcat să o ratați) și pornește într-o aventură care-l va purta din Grădinile Sudului până pe scările Clădirii Congresului...

Planeta noastrăăă, cuibușoor de adeneuuuu...

Moneda de schimb, Wampum-ul, sau cum vreți voi să-l mai numiți, este ADN-ul. Creat de natură, desăvârșit de Timoftei, fost genetician de renume, actualmente clopotar în Simeria și găsit (în aceeași natură care l-a creat) sub formă de găini, vaci, rednecks și alte animale asemenea, ADN-ul este principalul motiv pentru care planeta noastră a fost vizitată de generații întregi de omuleți verzi, gri și câteodată albaștri (care s-au stabilit în New Orleans, s-au deghizat în negri și au învățat să cânte la chitară). Destroy All Humans nu face excepție de la regulă (ba chiar se străduiește să o urmeze orbește... în stilul lui) și ne propune o serie de „curse”, deghizate în minijocuri, adevărate teste de îndemânare, la capătul cărora ne așteaptă câte o stacană din cel mai bun ADN producție

'50. Chiar dacă sunteți un extra-terestru vegetarian, care nu consumă decât ADN de ciupercă și citoplasmă de lăptucă, n-ar trebui să ignorați ADN-ul uman, deoarece fără acel lucru micuț și spiralat care încapă într-o cutie de chibrituri, viața de alien va fi tristă și extrem de scurtă. Tristă pentru că nu e un lucru prea plăcut să fii

fugărit de o casnică înarmată cu un shotgun mai mare decât dezintegratorul Mark I, iar scurtă pentru că uneori progresul în storyline este condiționat de acumularea unei sume frumusele plătibile în ADN. Mai mult, accesul la cele câteva upgrade-uri oferite cu zgârcenie de „creierul” operațiunii, Orthopox, este condiționat și el de un cont gras „găzduit” de banca de ADN.

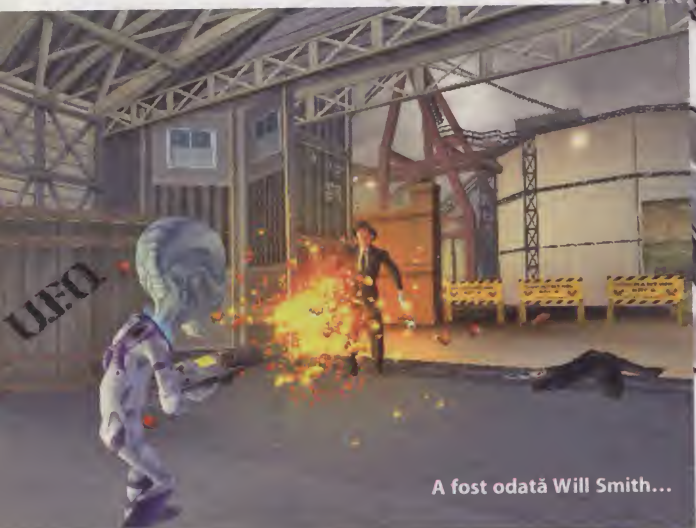
Cronica unei invazii neanunțate

Pe lângă recoltarea de ADN (trebușoară necesară, dar nu suficientă), Crypto este nevoit să se ocupe de unul singur și de aspectele mult mai plăcute ale unei invazii. O răpire ici, o infiltrare colo, câte-un anal probe din când în când... treburi clasice. Nu vă

gândiți la ceva din cale-afară de complex. Misiunile principale sunt gândite cât se poate de simplu. Un modul rudimentar de stealth (cu problemele lui cu tot) vă va ajuta să vă infiltrați în mijlocul comunității, de unde veți selecta viitoarele victime, iar în rest acțiunea pune stăpânire pe televizor. Pe alocuri, vă veți smulge părul din cap când Crypto va fi detectat pentru a zecea oară de către un polițist retard, însă veți fi calmați foarte curând de gândurile (ce extraterestru e acela care nu poate citi gândurile unui amărât de pământean) unui năuc care se plimbă de nebun prin peisaj.

Chiar dacă teoretic invazia sună bine, după o vreme practica va încerca să ne dovedească exact contrariul. Anal Probe-ul este doar o puță mică și verde (un unchi care a fost răpit de extraterestri mi-a povestit altceva) care scuipă ostentativ niște spori la fel de verzi, iar arsenalul lui Crypto este destul de restrâns pentru un joc care vrea să redea cât mai „fidel” o invazie extraterestră. Numai mie, în vreo două ore de joc, mi s-au perindat prin minte vreo 30 de „blueprint-uri”, proiecte secrete extraterestre furate de același unchi din ozeneul răpitorilor (care semăna suspect de mult cu o Volgă cu număr galben).

Pe de altă parte, un voice acting ieșit din comun, o grămadă de dialoguri hilare și o serie de cutscene-uri laxativ de amuzante reușesc să mă convingă că am în fața ochilor o parodie cât se poate de reușită a cinematografiei de categorie B a anilor '50. Și iată-mă în fața unei dileme. Am în față un acțiune de mână a doua, cu un gameplay care nu iese cu nimic în fața concurenței, dar totuși nu mă pot opri din râs. Așa că las naibii misiunile de colectare a ADN-ului, încalec pe OZN și incendiez vreo două silozuri, „just for the fun of it”. Fac o pauză, mă gândesc oare când o să scriu prima știre despre un puști american care, inspirat de Destroy All Humans, și-a construit un OZN și s-a dus pe autostradă să le dea o mână de ajutor



A fost odată Will Smith...



Răpirea unui camion cu orzoaică...

CRYPTOSPORIDIUM

De ce e bine să ne ferim de ambii Cryptosporidium? Am zis ambii? Aflați că alienul gri și amuzant are un tiz în viața de zi cu zi. Este vorba despre parazitul cu același nume, care provoacă boala numită „criptosporidioză”. Mai pe înțelesul meu și al vostru, o boală diareică extrem de neplăcută. Nu există nici un antibiotic specific sau tratament clinic disponibil pentru această infecție cu Cryptosporidium parvus. Sursele pot fi atât apa contaminată (surse de apă potabilă și bazine de înot), cât și alimente (lapte nepasteurizat, salate, organe, cârnați și pui). După o lungă perioadă de documentare, am observat legătura strânsă dintre cei doi Crypto, care aparent n-au nimic în comun. În ambele cazuri ajungi să faci pe tine. De râs sau de plâns.



prietenilor lui obsedați de GTA, și mă întorc la invazia mea.

‘Nalt e ceriul și stelat / Pe-a mea parte-i invadat

Inspirați probabil din conflictele domestice ale anilor '50, când buncărele antiatomice deveneau adevărate zone de manevre ale farfuriilor zburătoare coZMiCe (Obiect Zburător Made In China) din cel mai fin porțelan, cei de la Pandemic ne-au făcut cadou o farfurie robustă din titan importată

din Imperiul Furlon Imperialist. Pe principiul „Nici o masă fără pește și nici o invazie fără ozeu”, Pandemic le propune „băștinașilor” o plimbărică romantică sub clar de „Death Ray”, supravegheată îndeaproape de un Eros deghizat în ozenel, strunit cu măiestrie de ozenistul Crypto. Ca orice mecanism proiectat de inginerii unei civilizații avansate, căruciorul alien este foarte simplu de utilizat și extrem de eficient. Pui șaua pe el, înșfaci manșa, ochști silozul și incinerezi recolta prețioasă de cartofi (destinată distilării) a fermierului. Bineînțeles că antiaeriana

cu dezintegratoare atomice și lasere cu raza cât reflectorul de pe Tâmpa. Oricum, chiar și fără un arsenal de proporții ACMEști, n-aș da o plimbărică la viteză de croazieră în farfuria zburătoare pe toți warpii startrețești sau pe o duzină de Andromede fugărite de Talpa Iadului și de Mama Magog. E genul acela de distracție tâmpă la care tânjim după aproximativ patru ore petrecute în trafic.

Planul B

Concluzia la care am ajuns după ce m-am trezit în mijlocul Bucureștiului în timpul orei de vârf a fost că suntem mult prea mulți. Nu prea poți să-l extermini pe toți deodată sau să-l trimiți în minele de azbest sau pe plantațiile de tutun decât dacă ești Marele Arhitect al Butonului Roșu (sper că nu ne citește revista, nu vreau să-l dau idei). Nici nu prea poți să-l iei pe rând pentru că ți-ar lua o viață întreagă și mai trebuie să și dormi. În plus, nici nu e o soluție fiabilă. Spațiile largi vor fi înlocuite de o celulă strâmtă... ca să nu mai vorbim de spectrul unei probe anale cât se poate de terestră care plutește asupra fiecărui individ prins cu mîța (sau cu dinamita) în sac. Așa că suntem nevoiți să trecem la Planul B. Un PS2 și un DVD cu Destroy All Humans. Util și plăcut. Stai liniștit în casă și, la lumina Cromaticului, cu hohotul de râs în gât, îți pui în aplicare planul de subjugare a omenirii în timp ce mănânci o felie de pâine cu gem. E ca și când ți-ai realiza visul de-o viață în timp ce te uiți la Cascadorii Râsului. Avantajul evident e că după o asemenea experiență (cazul meu) ajungi să cauți compania oamenilor. Chiar dacă singurul scop e să le povestești despre Destroy All Humans.

■ cioLAN

Săr'mănaaa! Îl lăsați pe Bush afară??



A cerut cineva un foc?



CHIP CELE MAI TARI APARATE ALE MOMENTULUI
 ► 44 de modele din clasele DSLR pentru amatori, compacte high-end, mega-zoom, allrounders și sim

FOTO-VIDEO

decembrie 2005 - ianuarie 2006
 10 RON (100.000 ROL)

NOUȚĂȚI

COMPACTE CU WLAN
 3 aparate de la Nikon

DSLR-URI DE ULTIMĂ ORĂ
 Nikon D200 și Olympus E-501



MEGA-ZOOM
 Samsung ProX15 în funcțiune

PRACTICĂ

Distanța focală:
 Redu șansele unei
 reale aluzii de fotografiere

Recuperare:
 Salvarea imaginilor din
 un registry sau de pe
 cartouri de memorie

Tipărire:
 Plănuți pentru calibrarea
 monitorului și a imprimantei

Calendar 2006:
 Marzarea unui calendar
 personalizat în 12 minute

PE CD

Editorie foto și video ► Filtre
 și plugin-uri ► Imagini de test
 Diverse utilitare

FOTOGRAFII DE IARNĂ



WORKSHOP
 CUM SĂ FOTOGRAFIAȚI ARTIFICII

CHIP 12 2005 FOTO-VIDEO

Utilitare foto:
 Easy Viewer
 These Picture Professional
 Christmas and Holiday
 Card Frame Pack
 Photo Explorer 8.5
 Photo Showcase Builder 8.5

Editorie video:
 Adobe Premiere Pro
 Encore
 Sony Vegas
 TSMAN MPEG Media
 Editor

TIPĂRITURI PERFECTE

CELE MAI BUNE APARATE ALE MOMENTULUI

RECUPERAREA FOTOGRAFIILOR ȘTERSE DIN GREȘEALĂ

8 MEGAPIXELI ZOOM 15X

APARE LUNAR

CAUȚĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII DECEMBRIE!

PC-Practic 6/2005

Pe piață din 12 decembrie

80+CD pagini de practică

De Crăciun 63 de aplicații gratuite

Creați propriile modele de felicitări

Rețeaua de apartamente

APARE LUNAR

Practic... mai ușor nu se poate!

Efecte de iluminare și de mișcare

PASUL 1 Adăugarea unui efect puternic de lumină

Produce în teste și topuri

Sugestii de cadouri

E-mail instant

Postașul din calculator

Postașii electronici

Securitate

De Crăciun

63 de aplicații gratuite

Creați propriile modele de felicitări

Rețeaua de apartamente

APARE LUNAR

Practic... mai ușor nu se poate!

mai ușor nu se poate!

Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

Meteos

O piatră nu cade niciodată singură

Dacă nu ești familiarizat cu consola DS, apai lasă-mă să îți spun că, datorită designului său original, este destinată tocmai jocurilor cele mai ciudate și mai ieșite din comun. Deși poate părea la prima vedere o simplă clonă de Tetris, Meteos este un altfel de joc. Ca dovadă, doi dintre cei mai interesanți designeri de puzzle-uri din Japonia au contribuit la acest joc (Tetsuya Mizuguchi și Masahiro Sakurai), iar rezultatul este unul care ar putea să vă surprindă.

După cum am spus și la început, jocul se bazează pe un concept asemănător cu cel ce a stat la baza Tetris-ului. Ai la dispoziție un ecran pe care îți vor cădea treptat blocuri (spre deosebire de Tetris, aici vei avea de-a face numai cu blocuri simple) diferențiate prin culoare sau structură. Scopul tău este să aranjezi blocurile într-un

Moarte planetelor!!! ▼



Bonusuri pentru toată lumea ▲



Ca Tetris, dar nu chiar ▲

asemenea fel încât acestea să își ia zborul, iar asta reușești mutând orice bloc pe verticală în cadrul structurii deja create. Odată puse laolaltă trei blocuri (chit că o faci vertical sau orizontal), acestea vor începe să se ridice, împreună cu întreaga structură ce se află deasupra lor. Acum, povestea jocului te poartă pe diferite planete, fiecare cu caracteristicile sale. Ceea ce înseamnă că ușurința cu care se ridică structura ta depinde de variabile gen gravitație și alte nebunii. De ce însă ne chinuim să ridicăm ceva ce de abia a căzut din cer? Pentru că odată trecute de limita superioară a ecranului, scapi de blocurile cuprinse în structura respectivă. Acum, revenind la gravitație, nu este îndeajuns să pui laolaltă trei blocuri pentru a lansa în aer o structură. Și asta deoarece energia celor trei blocuri care inițiază mișcarea s-ar putea să nu fie îndeajuns. Așa că pe la jumătatea ecranului vei vedea cum structura ta începe să cadă înapoi spre bază. Ce trebuie să

faci în acel moment este să aranjezi cât mai repede încă trei blocuri asemănătoare în cadrul structurii respective pentru a scăpa definitiv de ea. Jocul îți permite să-ți customizezi modul în care vei avansa și, de asemenea, îți deschide multe noi opțiuni (power-up-uri, planete etc.) pe măsură ce-l joci.

Una peste alta (ha! chiar se potrivește), Meteos este un puzzle inteligent și original, cu o grămadă de idei bune în el. S-ar putea să se dovedească a fi prea rapid pentru unii, dar încercați să-l gustați așa cum este el gândit, pentru că merită.

■ Mitza

- ▶ Producător Q Entertainment
- ▶ Distribuitor Nintendo
- ▶ Ofertant TNT Games
- ▶ Calitate ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-3240980

HES
High-End Solutions Company

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un mouse Razer Diamondback

Ce notă a primit mouse-ul Razer Diamondback?

- a. 78.66 ☐
- b. 59.89 ☐
- c. 87.67 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din acest număr al revistei.

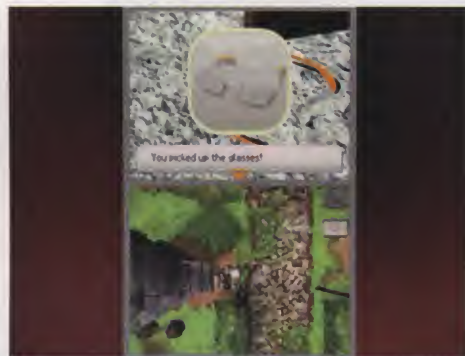
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500330 Brașov, până la 1 februarie 2006.

Another Code: Two Memories

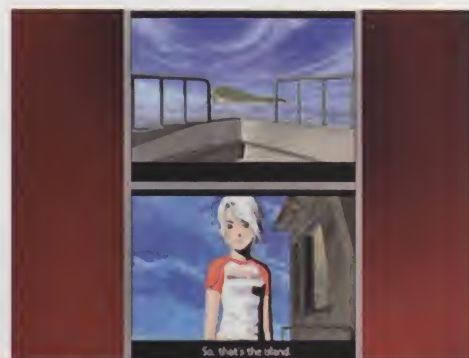
Mistere japoneze

În sfârșit, avem de-a face și cu un adventure pe DS, o consolă parcă destinată să găzduiască acest gen. Vorbim de Another Code: Two Memories, un joc în care trebuie să rezolvăm enigma lui Blood Edward Island. Totul pornește de la povestea lui Ashley, care după ce primește o scrisoare de la tatăl ei, despre care credea că dă concerte de harpă în La major pe noruleți, pleacă să se întâlnească cu acesta. Însă după ce ajunge pe insulă și constată că o anumită persoană nu a catadicsit să se prezinte la reglarea de conturi, se apucă dezamăgită să exploreze zona. Așa ajungem noi să ne perindăm prin diferite locații și să colecționăm diverse obiecte care să ne ajute să rezolvăm misterul. Se pare că acesta este și scopul lui D, o fantomă ce bântuie plictisită împrejurimile și care era foarte interesată de cele petrecute pe insulă. Povestea curge în cel mai pur stil japonez și îți imprimă dorința de a duce la bun sfârșit această aventură. Another

Code: Two Memories profită de dual-screen-ul consolei și astfel avem două perspective asupra acțiunii. Pe „touch screen” avem o vedere de ansamblu și tot direct de pe acest ecran putem să controlăm întreaga acțiune a jocului, iar pe al doilea ecran putem urmări scenele în modul 1st person. Singurele neajunsuri ale acestui joc sunt nivelul de dificultate și durata de joc. Chiar dacă indiciile nu-ți sar în ochi de la o poștă, nu ai cum să le ratezi dacă arunci o privire atentă peste scenele prin care te perinzi. Puzzle-urile



Dacă nu au MP3 Player, USB și Bluetooth, sunt degeaba ▲



Oare am timp de un pescuit? ▲

sunt mai mult decât accesibile și nu ai nici o șansă să te trezești cu o migrenă la final de joc. Adică după vreo trei ore de aventură japoneză.

■ Rzarectha

- ▶ Producător Cing Inc.
- ▶ Distribuitor Nintendo
- ▶ Ofertant TNT Games
- ▶ Calitate ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-3240980

Câștigătorii lunii noiembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, consola Sony PSP a fost câștigată de către Gavrilăscu Neculai din Galați. Felicitări!

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Myst V: End of Ages a fost câștigat de către Hnatec Nicolae din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul F.E.A.R. a fost câștigat de către Constantin Turga din București.

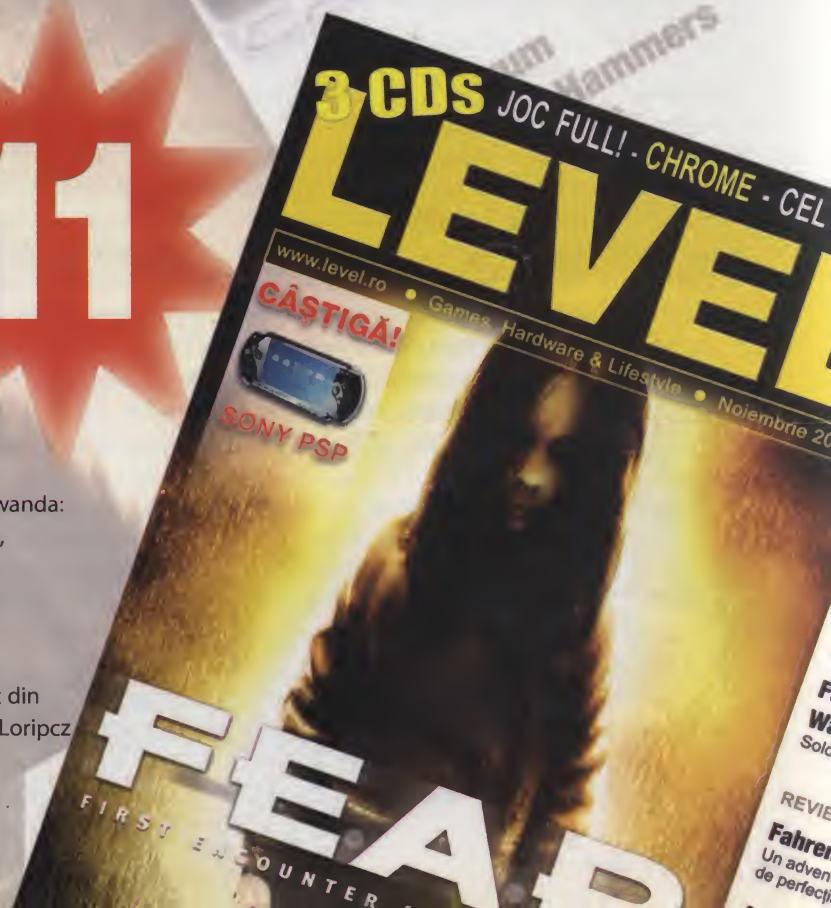
La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ghica Dănuț din Buzău a câștigat un Nomad's Pack Mini 1.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Hotel Rwanda: Danciu Cristina Violeta din Mangalia, Cășu Maria-Laura din Constanța, Pobega Dănuț din Timișoara, Horga Mihai din Arad și Frățilă Remus-Florentin din Mehedinți.

La concursul LEVEL împreună cu **SCOP Computers**, următorii patru participanți au câștigat câte un Bluetooth USB Adapter: Ionică Robert din Prahova, Moroșanu Adrian din Bacău, Bzduch Arpad din Satu Mare și Loripcz Imola din Mureș.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:
0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

11



HARDWARE



Ultra PRO Ultra PALADIN XV

Pe când unii încă se mai joacă de-a șoarecele și pisica, alții...

Alții împing limitele la maximum și fac sisteme pentru a îndeplini toate dorințele gamerilor. Cel mai recent caz a fost cel în care cei de la Ultra PRO Computers i-au lăsat fără răsuflare pe toți aceia care au avut ocazia să vadă la lucru cea mai tare „mașinărie” de până acum. În primul rând, nu vă gândiți la preț! Această „piesă” a fost construită fără a face rabat de la nici măcar un cent. Totul pentru binele și sănătatea gamerilor împătimiti. Să începem cu acoperișul. O carcasă Antec foarte încăpătoare și foarte ușoară. Mulțumită combinației aluminiu – plastic – aluminiu, temperatura din interior va fi întotdeauna la valorile optime. Piesa de „bază” ștanțată cu ASUS A8N32 SLI, varianta Deluxe, face toți banii. Combinația fatală dintre aceasta și cele două „plăcuțe” video ASUS n7800 GTX, evident variantele TOP și evident puse în SLI, ne-a lăsat fără respirație. Să vă spun cum s-a întâmplat. Se făcea că placa de bază, spre deosebire de alte modele de până acum, dispunea de cele două sloturi PCIe, necesare SLI-ului, de 16x, nicidecum 8x cum am fost obișnuiți. Așadar, în momentul în care au venit cele două plăci grafice puțin „aranjate” din fabrică și au început să le „călărească”, nimic nu a mai rezistat în fața acestei armate. Toate acestea se întâmplau sub stricta supraveghere a conducătorului de oști X2. Doar cei apropiați aveau voie să îi zică așa, deoarece se zvonea că ajunsese la nivelul 4800+ și că automat trebuia să primească rangul Athlon al familiei AMD. Însă bătlia era acerbă.

Pe de altă parte, în regatul unit al marelui RAID, atmosfera era pașnică. Cei doi frați gemeni Deskstar 7K500 din familia Hitachi au ajuns la concluzia că ar fi bine totuși să-și unească forțele, doar astfel reușind să-și uimească supușii cu cei peste 1000 GB pe care aveau să îi pună la bătaie pentru stocarea tuturor informațiilor. Vecinul care lucra în vamă și-a tras și el o unitate mobilă: un DVD Writer LG F900P de toată frumusețea. Cum veștile circulă repede, orice jucător trebuie și el la rândul lui să fie informat. Fie că sunt bune sau rele, veștile sunt aduse de un tuner TV de rang Leadtek Winfast TV2 USB. Tot la hanul lui USB, printre cei mai fideli clienți se numără și nedespărțirii verișori Logitech: tastatura G15 și mouse-ul G7.

În concluzie, teritoriile sunt foarte bine delimitate, jocurile, indiferent de gen, sunt făcute, orice încercare de a nimici acest erou acum și mult timp de acum încolo nu va avea nici măcar o șansă de reușită.

Arsenal:

CPU: AMD Athlon 64 X2 4800+
 Placă de bază: ASUS A8N32 SLI Deluxe
 Placă video: 2 x ASUS Extreme N7800GTX Top
 Memorie: 2 x 512 MB Kingston KHXPC 3200
 Tuner TV: Leadtek Winfast TV 2 USB Deluxe
 HDD: 2 x Hitachi Deskstar 7K500 (500GB)
 DVD RW: LG-GSA4167B
 Placă sunet: Creative Audigy 2 ZS Video Editor
 Boxe: Logitech Z5500 5.1
 Tastatură/Mouse: Logitech G15, Logitech G7
 Volan: Thrustmaster 360 Modena
 Gamepad: Logitech Precision
 Joystick: Thrust Predator TH 400
 Card reader: 16 in 1
 Carcasă: Antec P180
 Sursă: ASUS 550W

► Denumire: Ultra PALADIN XV ► Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.82 ► Preț: 22.100 RON



Nintendo Game Boy Micro

Nintendo sărbătorește 20 de ani

Una dintre cele mai importante companii din industria de gaming sărbătorește 20 de ani de la apariție. Cei care au dat naștere bine-cunoscutului personaj Mario și nenumăratelor sale aventuri care ne-au ținut cu sufletul la gură atâtea și atâtea nopți și zile serbează acest eveniment prin lansarea unei noi versiuni de Game Boy. Versiunea „micro” a acestuia este într-adevăr foarte mică și oferă exact strictul necesar pentru a vă simți bine, oriunde ați fi. Dispune de un ecran LCD color, celebrul D-Pad, de șase butoane de bază și de un conector pentru căști. Noua consolă poate fi hrănită cu același tip de carduri de memorie ca și fratele său mai mare, Game Boy Advance. În cazul în care credeți că veți avea probleme transportându-l, îl puteți pune la chei pe post de breloc.

► **Ofertant:** TNT Games ► **Telefon** 021-324.09.80 ► **Preț:** 135 EURO (fără TVA)



MonsterGecko Pistol Mouse FPS

FPS-urile primesc noi ajutoare

Se mai întâmplă uneori să mai trag cu colegii sau prietenii un pac-pac prin rețea, în amintirea vremurilor de altădată. Și cum ultima oară am avut la îndemână acest pistol pe post de mouse, parcă mă simțeam regele hărții, un fel de Bruce Willis încercând să facă pace. Pentru cine nu a mai avut ocazia, țin să precizez că un astfel de pistol poate crea o atmosferă destul de interesantă. Partea proastă apare atunci când afli că trebuie să ții baza acestuia tot timpul lipită de birou. La urma urmei, e doar un mauso-pistol.

► **Ofertant:** Top Quality Computers ► **Telefon:** 021-233.11.63
► **Preț:** 59 EURO (fără TVA)

Microsoft Remote Keyboard Media Center Edition

Proiectul „casa digitală” prinde contur pe zi ce trece

Cu ajutorul lui Windows XP Media Center, se transformă un simplu PC într-un adevărat centru multimedia. În acest fel, orice membru al familiei, fie că dispune sau nu de cunoștințe IT, se poate bucura de avantajele sale. Împreună cu această tastatură fără fir, lucrurile devin și mai ușor de realizat. Ea este concepută în așa fel încât să joace rol de telecomandă, de tastatură și de mouse. Practic, este tot ce avem nevoie pentru a ajusta volumul televizorului, a edita un e-mail sau a deschide o altă aplicație. Grație designului său compact, se pretează a fi poziționată oriunde, în orice cameră.

► **Ofertant:** Elsaco Electronic ► **Telefon:** 021-336.48.89
► **Preț:** 104 EURO (fără TVA)





Logitech **Cordless Desktop MX5000 Laser**

Partenerul ideal în lupta cu chat-urile și documentele Word

MX5000 Laser este una dintre cele mai elegante și mai inteligente combinații dintre o tastatură și un mouse. Se observă de la distanță că acest kit nu este destinat industriei de gaming profesionist. Informațiile afișate pe ecranul LCD al tastaturii nu au nici o legătură cu ce s-ar putea întâmpla într-un joc, ca să nu mai vorbim de touch-panel, prin care puteți regla volumul audio sau mări o anumită zonă dintr-o poză sau document. Țineți tot timpul acumulatorii încărcăți. Uneori pot apărea mici întârzieri între ce apăsați pe tastatură și ce se întâmplă pe ecran.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ► **Telefon:** 031-402.22.82
- **Preț:** 154 EURO (fără TVA)



Speed Link **Triton Headset**

Ideal pentru jocuri și discuții online

A trecut era jocurilor ce sună a țâc-țâc-poc-trosc. La ora actuală, există jocuri ce folosesc adevărate capodopere audio când vine vorba de coloane sonore. Este păcat să le pierzi pentru simplul fapt că nu ai la ce să le ascuți sau că urlă cei din jurul tău să dai volumul la minimum. Se pare că cei de la Speed Link au găsit soluția ideală în a oferi o calitate deosebită la un preț foarte bun. Merită încercate și chiar luate la drum; rămâi uimit cât de ușor pot fi împachetate.

- **Ofertant:** High End Solutions Company ► **Telefon:** 021-252.53.34
- **Preț:** 18 EURO (fără TVA)



BenQ **MP 610**

Cinematografie de ultimă generație pentru acasă

Încep să apară modificări esențiale în această zonă a cinematografului pentru acasă. Nu chiar acolo unde am dori noi, adică pe la portofele, ci mai mult pe „ecran”. În cazul de față, putem vorbi despre o nouă tehnologie de administrare a culorilor sRGB, ce oferă o acuratețe și un contrast mult mai bun asupra imaginii. Un alt avantaj major al lui BenQ MP 610 este silențiozitatea. Deși „lovește” cu 2.000 de ANSI lumeni, nivelul zgomotului este foarte redus, aproape că nici nu îți face simțită prezența în cameră. Durata de viață a lămpii este de aproximativ 4.000 de ore în modul economic.

- **Ofertant:** Partenerii BenQ ► **Telefon:** N/A ► **Preț:** 704 EURO (fără TVA)



Orite **Audio IP-Camera IC-301**

Paznicul tău de încredere

Dacă ai plecat de acasă și îți faci griji că cineva îți tot cotrobăiește printre lucruri și niciodată nu știi cine o face, atunci e cazul să apelezi la o astfel de cameră. Datorită funcțiilor sale, poate fi accesată de oriunde de pe internet și nici nu este necesar să ții un PC pornit pentru asta. Cu ajutorul microfonului inclus, fără să vrei, poți să iei parte la orice discuție are loc prin jurul camerei. Rezoluția maximă a imaginilor este de doar 640 x 480, însă acest lucru îi avantajează pe cei care dispun de o conexiune mai slabă la internet.

- **Ofertant:** Seektion ► **Telefon:** 0244.56.77.50 ► **Preț:** 72 EURO (fără TVA)



Sony Walkman Hard Drive MP3 Player NW-HD5

Un prieten de nădejde care știe să îți țină moralul ridicat

Cunosc o grămadă de oameni care nu suportă liniștea. Tot timpul, ei trebuie să fie înconjurați de tot felul de sunete, să fie la curent cu știrile și să asculte cele mai noi melodii. Cu acest walkman digital de la Sony, dorințele lor devin realitate. Cei 20 GB de care dispune acest player MP3 abia așteaptă să fie puși la lucru. Ei sunt capabili să stocheze până la 40 de ore de muzică. Cu căștile e posibil să apară ceva probleme. În comparație cu aliajul metalic cu care este protejat playerul, căștile par atât de plăpânde, așa că, mare grijă la ele.

► **Ofertant:** Flamingo Computers ► **Telefon:** 021-222.50.41 ► **Preț:** 1700 RON

ASUS WL-500g

Banalul ruter s-a deșteptat peste noapte

Odată, nu demult, un ruter nu făcea nimic altceva decât să împartă o conexiune la Net și să ofere protecție rețelei pe care o avea în spate. În lumea modernă, în viziunea celor de la ASUS, mai nou a apărut și Access Point-ul. Acesta oferă un management al lățimii de bandă, un firewall mult mai bine pus la punct și mai nou știe și USB Plug-'n'-share. Conectând o pereche de boxe la unul din porturile USB ale acestui ruter, putem asculta o melodie de pe un PC conectat wireless. La fel, poate fi plantată o cameră web sau o imprimantă. Posibilități există.

► **Ofertant:** Partenerii ASUS ► **Telefon:** N/A ► **Preț:** 64 EURO (fără TVA)



Speed Link StormTrooper MiniPad

Experiența se câștigă de mic

Prin fel de fel de artificii, jocurile pot crea impresii dintre cele mai spectaculoase, la care să rămâi cu gura căscată sau, dimpotrivă, să scoți DVD-ul din unitate și să îl arunci de nu se vede. Astfel de secrete ale succesului sunt și funcțiile de force feedback. De exemplu, un gamepad poate foarte ușor să scoată în evidență acest lucru. StormTrooper chiar face aceasta și o face bine. Vă atrag totuși atenția asupra dimensiunilor. Toată „trupa” de butoane și stick-uri este la dispoziția jucătorului, dar, trebuie să menționez că cei cu mâini mai mici vor fi cei mai fericiți. Speed Link StormTrooper a fost proiectat special pentru ei.

► **Ofertant:** High End Solutions Company ► **Telefon:** 021-252.53.34

► **Preț:** 102 EURO (fără TVA)



Viața unui jucător profesionist nu este deloc simplă

Indiferent în ce domeniu ai lucra, pentru a atinge performanțe, trebuie să fii tot timpul la curent cu cele mai noi echipamente realizate cu cele mai noi tehnologii. Tuturor ne place să fim răsfățați cu fel de fel de gadget-uri, care mai de care mai sofisticate și mai interesante. Problema e costul. Vrei să fii pro, trebuie să cumperi pro. Orice ai dori să fii: fotbalist, pictor, astronaut, pilot sau orice altceva, pentru a lupta în liga superioară trebuie să plătești un preț. La fel e și cu joaca pe PC. Nu e suficient doar să dai cu pumnii în tastatură și să arunci cu diverse lucruri după adversari. Competițiile serioase se câștigă mult mai ușor când ai de-a face cu lucruri de calitate. Tot timpul trebuie să fii în avantaj.

Gamer vs. Gamer

Scopul scuză mijloacele

Bineînțeles, toate au o anumită limită peste care nu e bine să treci. Însă în ceea ce privește jocurile și mai ales pe cei care le joacă, aceste limite au o flexibilitate incredibilă. Știi ce e interesant? Nimeni nu poate contesta acest lucru, deoarece oricine poate lucra cu orice. Dispozitivele speciale destinate acestui lucru sunt felurite: începând de la tastaturi în diverse forme, volane asemănătoare cu cele din mașinile de curse, mouse-uri desenate și proiectate în fel și chip. Așa este doar o părticică din această industrie a jocurilor pe calculator. Așa cum jocurile îți permit să faci o grămadă de lucruri în acea lume virtuală, tot așa apar și dispozitive care să te ajute să faci acele lucruri mult mai simplu și mai bine.

Mouse-urile sunt de neînlocuit

Mouse-ul este printre componentele de bază în „mânuierea” unui joc pe calculator. Dacă ar fi să iei mouse-ul din mâna unui jucător de FPS-uri, mai bine i-ai tăia un picior decât să faci acest lucru. Așa înseamnă că mouse-urile sunt de neînlocuit. Acest lucru ne-o confirmă și cei care încă mai investesc bani serioși în cercetare. În momentul de față, asistăm la o explozie de mouse-uri pe bază de laser. A trecut vremea celor cu biluțe, cele cu senzori optici deja se simt amenințate, iar cele cu laser vin să le înlocuiască. Eu zic că merită. Dacă pentru un mouse optic aveam nevoie de suprafețe speciale pentru a-l folosi, ei bine pentru cele cu laser nu trebuie să ne mai batem capul cu asemenea detalii. Chiar și pe pereți dacă ajungi, ele tot vor continua să funcționeze și să te țină conectat în acea atmosferă virtuală. Mouse-urile ce dispun de această tehnologie au devenit mult mai precise. Deodată, cantitatea de informații pe care senzorii lor o citesc este mult mai mare și astfel crește performanța jucătorului. Acesta va deveni mult mai precis în mișcări și astfel competițiile vor fi mult mai ușor de câștigat.

Cum am testat

Testarea a fost destul de dificilă. Alegând doar dintre variantele de mouse-uri destinate gaming-ului, e destul de greu să faci o diferențiere între ele. Așadar, pe lângă ceva acțiune din Quake, Unreal Tournament și puțin Half-Life2, am trecut și la teste pe suprafețe diferite. Am folosit mouse pad-uri de toate tipurile, formele și culorile: din aliaj metalic, din sticlă, din plastic, din plastic mat, textil, orice pentru a pune piedici în calea celor mai tari mouse-uri într-ale gaming-ului. Oricât de îndârjit aș fi vrut să fiu, nu am reușit să le creez prea multe probleme.

■ Bogdan S



Razer Copperhead

La prima vedere, toată lumea strâmbă din nas când vine vorba de acest mouse. Tuturor li se pare prea mare, prea lung, prea negru, o grămadă de prea-uri. În momentul în care pui mânuța tremurândă pe el și începi să dai cu gloanțe în stânga și în dreapta, toate acele mofturi dispar. Evident, tehnologia laser ce îi conferă nu mai mult de 2.000 DPI pune și ea osul din greu la muncă. Pentru a împușca adversari, nu sunt suficiente cele patru butoane laterale și luminițele albastre pe care le arată discret. Trebuie și ceva electronică, existentă din plin. Apropo de design: Razer Copperhead nu face mofturi când vine vorba de stăpâni dreptaci sau stângaci.

► **Nota LEVEL:** 92,06

► **Ofertant:** High-End Solutions Company Tel.: 021-252.53.34 ► **Preț:** 62,9 EURO (fără TVA)

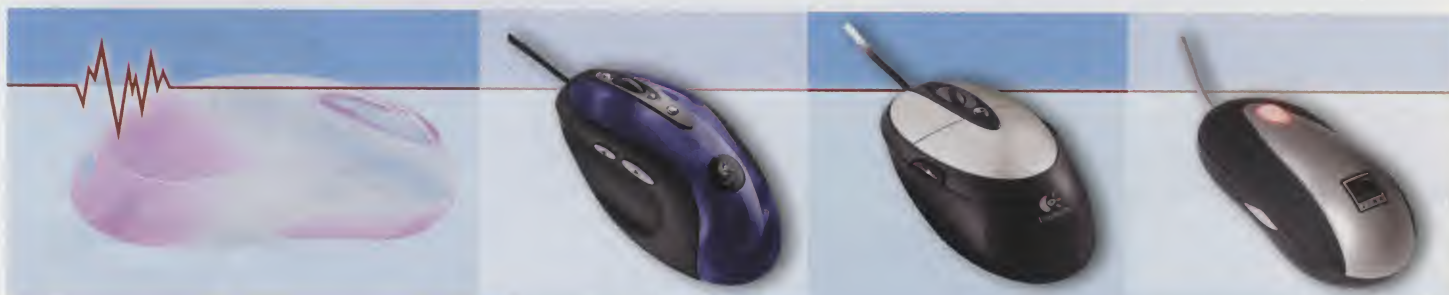


Logitech G7

Acest model G7 este vârful de lance al celor de la Logitech. Este un mouse foarte elegant și foarte ergonomic, iar celor cu palmele mai măricele le vine ca o mânășă. Cu ajutorul celor două butoane de lângă roțița de scroll, se poate regla foarte rapid numărul de DPI pe care G7 trebuie să îi proceseze. Nu trebuie să vă faceți griji că este un model fără fir, deoarece specialiștii au rezolvat problemele pe care le implică acest lucru. Unu la mână, latența este foarte mică, insesizabilă, iar problema alimentării mouse-ului a fost rezolvată de acumulatori. G7 este însoțit de doi acumulatori, astfel încât să nu rămâneți niciodată fără energie în timpul campionatelor.

► **Nota LEVEL:** 91,64

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers ► **Preț:** 101 EURO (fără TVA)



LOC	1	2	3	4
Model	Razer Copperhead	Logitech G7	Razer Diamondback	Logitech MX610
Ofertant	High-End Solutions Company	Ultra PRO Computers	High-End Solutions Company	Ultra PRO Computers
Telefon	021-252.53.34	031-4022282	021-252.53.34	031-4022282
Dotare				
Tip	normal	wireless	normal	wireless
Tehnologie	Laser	Laser	Laser	Laser
Adaptor USB-PS2	NU	NU	NU	DA
Număr Butoane	7	8	7	12
DPI	2000	2000	1600	1600
Sensitivitatea ajustabilă	DA	DA	NU	NU
Lungimea Firului	190	500	195	500
Insertii de cauciuc	DA	NU	DA	DA
Evaluare				
Notă Rotiță Scroll	80	80	100	100
Notă Ergonomie	90	80	70	100
Notă Design	100	90	90	100
Notă Documentație	90	80	80	70
Notă Dotare	71	82	60	72
Notă Ergonomie	94	84	78	100
Notă Performanță	98	97	98	92
Nota LEVEL	92,06	91,64	87,67	87,49

Speed Link Precision Mouse

Acest mouse este dovada vie că un produs nu trebuie să coste neapărat mult ca să fie și bun. Ba dimpotrivă. Este un mouse foarte echilibrat, acoperit cu material anti-alunecare și foarte ușor. Dacă nu ești genul care își pune pe butoanele mouse-ului jumătate din funcțiile unei tastaturi, atunci mouse-ul Speed Link Precision este perfect. El dispune doar de butoanele de bază și de două laterale pentru „urgențe”. Tot la capitolul butoane, dar ceva mai ferit, îl putem încadra și pe cel care se ocupă de modificarea numărului de DPI, cu valori cuprinse între 400, 600 și 800.

► **Nota LEVEL:** 71,86

► **Ofertant:** High-End Solutions Company Tel.: 021-252.53.34 ► **Preț:** 7,6 EURO (fără TVA)




Logitech MX510

În aceeași categorie a mouse-urilor optice intră fluturând din mâini și cel mai „îndoit” mouse de la Logitech. Modul în care acesta este pictat și efectele pe care le are în lumină dau senzația că a dus o grămadă de lupte aprige. Totuși, armamentul din dotare este pregătit oricând de luptă și nu necesită întreținere. MX510 este genul de „rozător” pe care îl îndrăgesc toți, fie ei jucători sau doar surferi pe internet. Numărul de butoane este suficient pentru mișcările de bază, iar dacă prin PC nu mai ai destule porturi USB, MX510 vine însoțit și de un adaptor pentru PS2.

► **Nota LEVEL:** 76,41

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers ► **Preț:** 38 EURO (fără TVA)

				
LOC	5	6	7	
Model	Logitech MX510	Logitech MX310	Speed Link Precision Mouse	
Ofertant	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	High-End Solutions Company	
Telefon	031-4022282	031-4022282	021-252.53.34	
Dotare				
Tip	normal	normal	normal	
Tehnologie	Optic	Optic	Optic	
Adaptor USB-PS2	DA	DA	DA	
Număr Butoane	6	6	5	
DPI	800	800	800	
Sensitivitatea ajustabilă	DA	NU	DA	
Lungimea Firului	180	180	140	
Insertii de cauciuc	DA	DA	DA	
Evaluare				
Notă Rotiță Scroll	90	90	90	
Notă Ergonomie	70	80	60	
Notă Design	80	90	70	
Notă Documentație	60	80	50	
Notă Dotare	62	51	60	
Notă Ergonomie	74	84	64	
Notă Performanță	83	82	78	
Nota LEVEL	76,41	75,67	71,86	

Nokia 6233



De ceva timp, Nokia a lansat pe piață câteva modele noi de telefoane. Printre acestea, se numără și Nokia 6233. După calendarul celor de la Nokia, în noul sezon vom fi efectiv bombardati de noi modele, care mai de care mai interesante și mai atrăgătoare. 6233 este un telefon model triband, foarte mic, foarte elegant, practic, care oferă o grămadă de facilități celor care iubesc drumețiile. Momentele „vesele” pot fi înregistrate mulțumită camerei foto incluse de 2 megapixeli, iar cele „plictisitoare” pot fi detonate cu speaker-ele 3D stereo. Așadar, 6233 este și un player audio excepțional. Cum mai nou suntem obișnuiți să fim mai tot timpul în contact cu toți prietenii, cu acest telefon avem posibilitatea de a trimite și recepționa și e-mail-uri... și nu oricum. Din păcate, cred că aproape toată lumea a avut și încă mai are de-a face cu mesaje electronice de la persoane necunoscute, cu așa-numitele spam-uri. Ei bine, Nokia 6233 vine cu ceva nou în acest domeniu. Clientul său de e-mail dispune de suportul unui filtru antispam. În funcție de dorințe, acesta asigură o

curățenie desăvârșită printre mesajele primite. Cred că cel mai mare coșmar al unui posesor de telefon mobil este reprezentat de dispariția telefonului său. Tragedia este completată de cele mai multe ori și de faptul că anumite date foarte importante din telefon pot ajunge pe mâna cui



Specificații Nokia 6233

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Date:	GPRS/EDGE/WCDMA
Dimensiuni:	108 x 46 x 18 mm
Greutate:	110 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Camăra foto:	2 MP – 8x digital zoom
Sunset:	Polifonic – 64 canale
E-mail:	Da
Bluetooth:	Da
Port infraroșu:	Nu
Support Java:	Da
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 340 de ore
Talk time:	maximum 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

nu trebuie. Cu Nokia 6233 nu trebuie să vă mai faceți griji din acest punct de vedere. Grație unui sistem nou de management demn de James Bond, respectivele informații pot fi blocate sau șterse automat în momentul în care cineva încearcă să-și bage nasul acolo unde nu-i fierbe oala. Acest telefon minune deține și 70 MB de memorie ce pot fi umpluți cu materiale audio. Așadar, dacă intrați în posesia unor căști stereo Bluetooth, vă puteți bucura în liniște de acestea.

Siemens AL21

În ciuda tuturor zvonurilor, cei de la Siemens încă se ocupă de producția de telefoane mobile. Drept mărturie stă cel mai nou model lansat pe piață, AL21. Nu vă faceți prea mari speranțe că ar fi realizat din aluminiu. Nu îmi dau seama de unde vine acel AL din denumire, dar sigur nu este făcut din aluminiu. Cu riscul de a mă repeta, se pare că moda lansată de cei de la Samsung cu ceva vreme în urmă încă mai lasă urme și astăzi. Modul în care arată acest telefon și sistemul de accesare al tastelor seamănă incredibil cu ce a fost odată. Din păcate, și cei de la Siemens îngroașă rândurile celor care au rămas fără inspirație. Revenind funcțiile lui AL21, situația e mai simplă. Probabil din cauza targetului, gașca de aplicații sau elemente „extra” este mai limitată. În orice caz, sunt foarte mulți care preferă un telefon simplu, ușor și arătos.



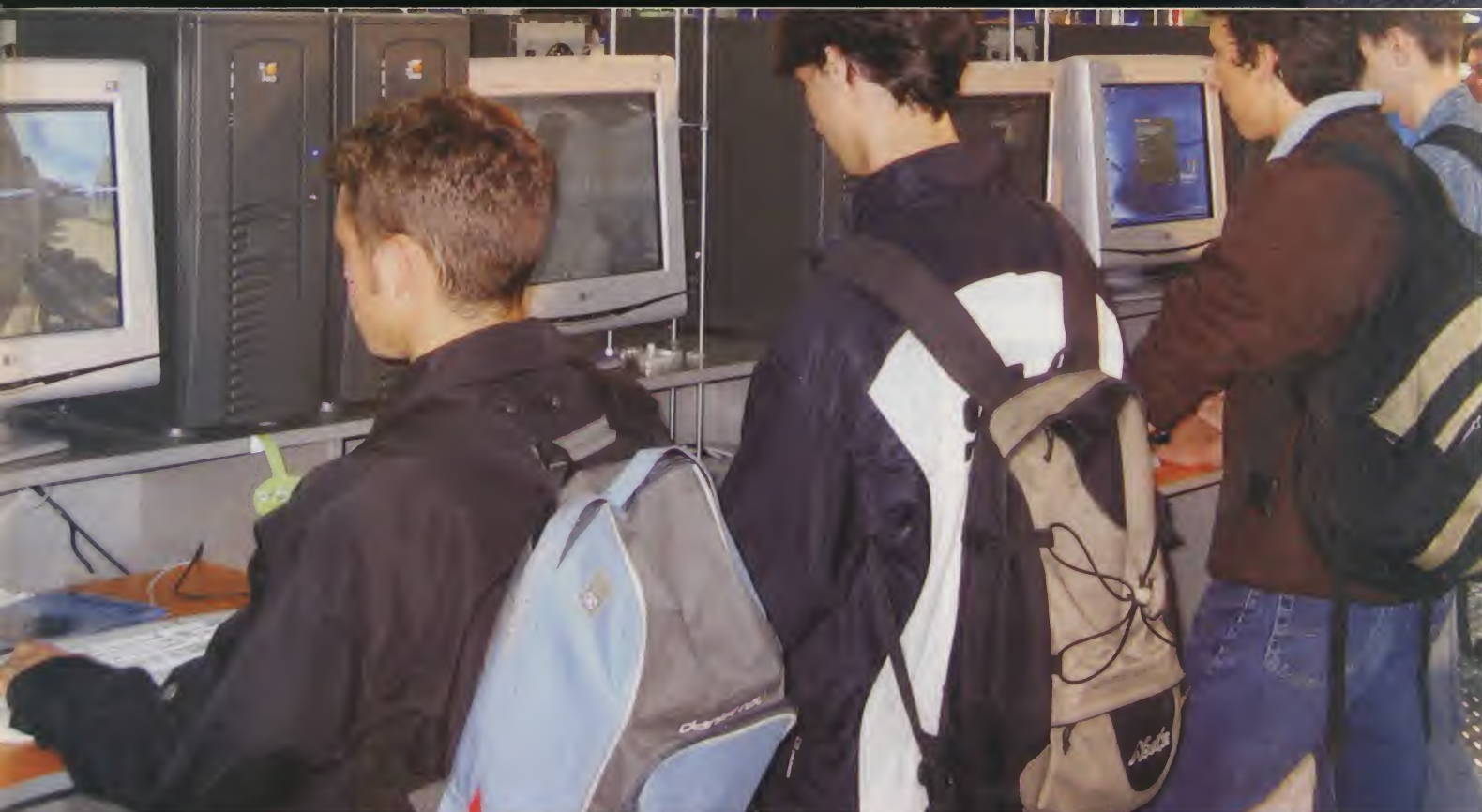
Dimensiune:	87 x 46 x 20 mm
Greutate:	78 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 130 x 130 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 220 de ore
Talk time:	maximum 5 ore

Philips 768

Mi se pare a fi cadoul perfect. Indiferent că este vorba despre prietenă, iubită, sau soție, Philips 768 este conceput special pentru acest scop. Are un design foarte elegant, este ușor de folosit, are un ecran mare, nu foarte multe opțiuni încât să amețească lumea printre ele, o cameră foto de 1,3 megapixeli și un hands free încorporat... Ce mai, se potrivește de minune pentru șoferițe. Ținând cont că e un cadou, încercați să îl completați totuși și cu un card miniSD. Cine va primi acest telefon probabil se va apuca să facă o grămadă de poze de sărbători, așa că spațiul din memoria internă va dispărea imediat.



Dimensiune:	N/A
Greutate:	65 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion



Mai multe aplicații simultan. Mai multe abilități.

Procesorul Intel® Pentium® 4 cu
Tehnologie Hyper-Threading și
sistemul Ultra Graphics oferă
mai multă putere calculatorului
pentru a te distra și a face mai
mult.



Ultra GRAPHICS

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Procesor:	Intel® Pentium® 4 640 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX
Software:	licență BitDefender
Sistem de operare:	Linux



**Ultra PRO
Computers**

ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Intel® Intel Logo® Intel Inside Logo® Intel Centrino Logo® Celeron® Intel Xeon® Intel SpeedStep® Itanium® și Pentium® sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acestora din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.

Chris Christmas Rodriguez

www.wiggerl.com/ccr

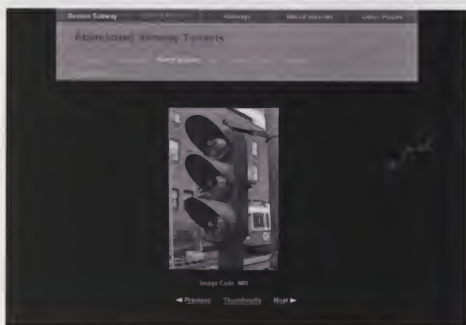
V-ați săturat de Moș Crăciun? Votați-l pe Chris, că e mai bun! Vă garantez un Crăciun de neuitat.



Abandoned Subway Tunnels

www.abandonedsubwaytunnels.com

Site pentru cei pasionați de explorarea structurilor abandonate, cu accentul pus pe liniile de metrou din SUA scoase din uz.



Orisinal

www.ferryhalim.com/orisinal

O colecție de jocuri pe cât de pacifiste, colorate și nevinovate, pe atât de interesante.



Silophone

www.silophone.net

Dacă Silozul nr.5 din Montreal tot trebuia scos din uz, niște unii au pus mâna pe el și au pornit un proiect experimental ce îți permite să-l folosești ca instrument muzical.



Am fost la Tiesto?



Răspunsul este da... însă mai mult ca fan, decât ca reprezentant demn al presei. Concertul l-a avut ca organizator principal pe The Mission. Artiștii care au concertat au fost DJ Le Blanc, DJ Vania, DJ Lucca și, evident, Tiesto. Ce se poate spune... organizarea a lăsat de dorit, s-au vândut bilete mult peste capacitatea sălii și prin urmare nu se putea respira înăuntru, pe lângă faptul că niște deștepți au dat cu spray-uri paralizante în

mulțime. Sonorizarea a fost îngrozitoare, deși am văzut și mai proastă, sunetul ca din butoi, iar Tiesto părea extrem de nervos mai ales după ce i-a picat sunetul în mijlocul unei piese aclamate. Lumea nu a fost lăsată cu sticle de apă, iar înăuntru prețul unei doze era aproximativ 50 de mii. Aș vrea să subliniez și niște aspecte pozitive totuși, însă singurul care-mi vine în minte este „L-am văzut pe Tiesto”, pentru că de auzit...

Zathura



De la aceiași oameni care ne-au adus Jumanji (poate îl mai țineți minte), vine acum Zathura. Bazat pe o idee asemănătoare cu Jumanji, Zathura ne spune povestea unei familii care descoperă într-o zi în beciul casei un joc misterios. Odată pornit, acesta

ii va duce într-o aventuroasă călătorie prin spațiu și, dacă vor reuși să câștige, înapoi pe Pământ. O poveste pentru toată familia, cu multe efecte speciale, dar fără prea multe pretenții. Este un film ușor, pe care îl vezi când te-ai săturat de știrile de la ora 5 și când vrei să-ți aduci aminte cum era când erai mic și visai să-ți se ofere exact așa o aventură.



Fanii jocurilor din seria DOOM au așteptat cu nerăbdare adaptarea cinematografică a acestora. Lăsându-i deoparte pe fani, gândiți-vă de două ori înainte de a-l viziona, povestea din DOOM fiind la fel de inutilă precum sarea de lămâie pe piper. Pe scurt, oamenii de știință descoperă un portal cu ruta Pământ - Marte, pe care extraterestrii l-au construit în urmă cu nu știu câte mii de ani. Curioși din fire, oamenii se apucă apoi de săpat în solul marțian. Anii trec, oamenii rămân și se țin de prostii, experimentând pe fosile. Asta până când o șleahță de creaturi mutante dau năvală peste ei și încep să-i ronțăie. Baza intră în carantină, iar un grup de marines sunt trimiși să recupereze date prețioase din PC-urile „marțiene”. Nu durează mult și haosul pune stăpânire pe bază în clipa-n care monștrii ce răsar din umbre (evident) încep măcelul. De unde vin ei, ce vor de la noi și de ce mușcă ne explică la un moment dat, pentru că așa e normal, o domnișoară... de știință. Și să vezi grozăvie! Orătăniile sunt (făsss...) versiuni mutante ale oamenilor. În acest moment, se termină filmul și începe jocul.

Așadar, nimic original în privința poveștii, calitatea conținând destul de mult pentru un cinefil întreg la minte. Dar fanii DOOM-ului nu se vor sinchisi de părerea criticilor și îl vor



îndrăgi, deoarece toate chestiile faine din joc se regăsesc și în film: mutanții, drujba, BFG-ul și spectaculoasele schimburi de focuri. Dacă vă place să urmăriți o mână de oameni înarmați până-n dinți aruncând în aer ditamai baza și spulberând tot ce mișcă, atunci filmul ăsta este pentru voi. În caz contrar, merită să-l urmăriți pentru porțiunea în care, printr-un excelent artificiu tehnic, puteți vedea acțiunea sângeroasă a filmului din perspectiva eroului. FPS curat!

■ KIMO

Serenity

Cu ceva timp în urmă, încercam să înțeleg ce specie de idiot ar sugruma un serial SF excelent după o primă serie care s-a bucurat de aprecierea telespectatorilor. Este vorba despre Firefly, serial care acum a prins aripi pe marile ecrane și are toate șansele să renască din propria cenușă. Acțiunea filmului, ca și cea a serialului, se petrece 500 de ani în viitor și urmărește îndeaproape aventurile navei spațiale Serenity și ale căpitanului ei, Malcolm „Mal” Reynolds. Frumoasa prostituată, misterioasă fată care s-a îmbarcat într-o ladă frigorifică, forțosul mercenar cretin și visătoarea domniță pasionată de motoare - cu toții s-au întors pentru a da încă un șut în fundul Alianței care i-a alungat din case și i-a lipsit de libertate.

Fetița misterioasă poartă cu ea un secret pe care Alianța îl dorește îngropat pentru totdeauna. Urmărit pretutindeni, întregul grup trebuie acum să o protejeze cu orice preț și să dezlege misterul.

Totul a început cu episodul pilot din Firefly, în care căpitanul unui mic echipaj (niște încăpățânați și insubordonați, dar loiali până la moarte) primește la bordul navei doi pasageri noi - un tânăr doctor și instabila sa surioară telepatică. Nu știa atunci că cei doi pasageri îi vor complica viața pentru totdeauna.



Întregul echipaj fuge acum din calea coaliției Alianței, care va face orice pentru a pune mâna pe fată. Grupul care până nu demult stătea ascuns undeva la marginea galaxiei se trezește prins dintr-o dată între forța militară a Alianței și îngrozitoarea furie canibală a Reaver-ilor. Vânați de atâția inamici, ei descoperă într-un final că cel mai mare pericol la adresa lor s-ar putea să fie chiar la bordul navei.

Cam atât ar fi de zis despre unul dintre cele mai bune filme SF ale ultimilor ani. Este plin de farmec, acțiune și efecte speciale spectaculoase pe placul tuturor. Urmăriți-l, pentru că aveți ce vedea.

■ KIMO



Neguțătorul din Veneția

An: 2005
Regia: Michael Radford
Suport: VHS, DVD
Genul filmului: Dramă
Cu:
 Al Pacino - Shylock
 Zuleikha Robinson - Jessica
 Jeremy Irons - Antonio
 Joseph Fiennes - Bassanio



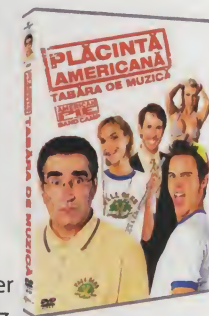
Tărâmul morții

An: 2005
Regia: George A. Romero
Suport: VHS, DVD
Genul filmului: Horror
Cu:
 Simon Baker - Riley
 John Leguizamo - Cholo
 Asia Argento - Slack
 Robert Joy - Charlie



Plăcintă americană: Tabăra de muzică

An: 2005
Regia: Steve Rash
Suport: DVD, VHS
Genul filmului: Comedie
Cu:
 Arielle Kebbel - Elyse
 Tad Hilgenbrink - Matt Stifler
 Jason Earles - Ernie Kaplowitz
 Tara Killian - Patty



King Kong - Jurnal de producție (2 discuri)

An: 2005
Regia: Peter Jackson
Suport: DVD
Genul filmului: Documentar



Twin DVD, un nou concept pe piața de home video!

Euro Entertainment a lansat în parteneriat cu Orion un concept nou-nouț pe piața de video din România. O colecție de 24 de filme în 12 cutii diferite. Noutatea este prețul - 39.99 RON pentru două DVD-uri, dar și coperta originală. Printre filme se numără unele câștigătoare a numeroase premii: Chicago, Frida, Monster.

Twin DVD-urile se găsesc la toate magazinele de specialitate din țară. Nu pierde cadoul ideal de sărbători la un preț special.

**Filmele sunt distribuite de către
 EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
 Telefon: 021-408.30.40**



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă colecția Rayman 10th Anniversary

Ce studio a produs varianta de PC a jocului Peter Jackson's King Kong?

- a. Ubisoft România ☐
- b. Ubisoft Elveția ☐
- c. Ubisoft Germania ☐

Nume, prenume
 Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
 Localitate Cod Județ
 Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Peter Jackson's King Kong din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL.

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Firestorm Digital 3 Gamepad

Al câtelea joc din serie este Prince of Persia: The Two Thrones?

- a. primul ☐
- b. al doilea ☐
- c. al treilea ☐

Nume, prenume
 Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
 Localitate Cod Județ
 Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Prince of Persia: The Two Thrones din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL.

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Land of the Dead – Tărâmul morții

De cine este regizat filmul Tărâmul morții?

- a. Quentin Tarantino ☐
- b. Sam Raimi ☐
- c. George A. Romero ☐

Nume, prenume
 Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
 Localitate Cod Județ
 Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Tărâmul morții din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL.

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2006.



Alienii invadează neighborhoodul. **Imagine primită de la Mihai Nica.**



Promiți că dacă te faci mare nu mă alergi pe aici? **Imagine trimisă de Visan Cosmin.**



De ce pe mine? Pe bune că am fost cuminte. **Imagine primită de la Alx13.**



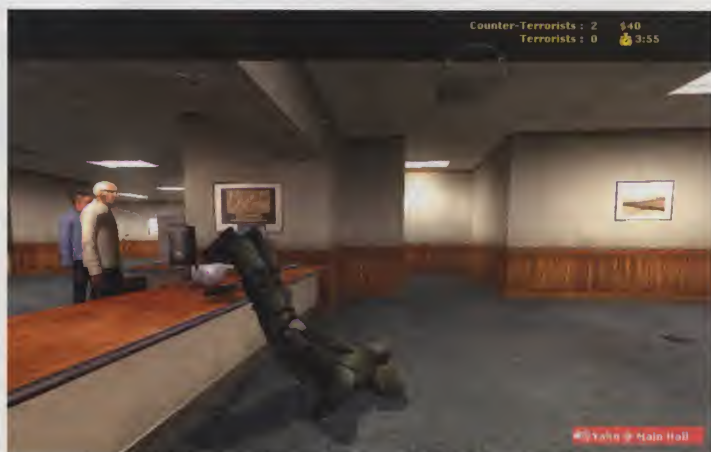
Potolește-te că ne văd vecinii! **Imagine primită de la Voda Sabin.**



Bine măcar că nu avea viteză mare. **Imagine primită de la Wolferine Logan.**



Poți să cobori că am curățat locul. **Imagine trimisă de Alx13.**



După ce mă încălzesc, pot și într-o mână. **Imagine trimisă de Bobby Boss.**

Câștigătorul din acest număr este Wolferine Logan.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarecta@level.ro.



LA MULȚI ANI, LEVEL!!!



Acesta este numărul 101. Continuăm și o luăm de la capăt. Vă mulțumim pentru e-mail-uri și pentru fidelitate. Rubrica de chatroom a revistei LEVEL a crescut și ea

odată cu voi... acum e timpul să trecă la o altă etapă din glorioasa ei viață. În primul rând, chatroomul l-a asasinat pe Dani F. și ca să mușamalizăm toată afacerea a trebuit să îi facem operație estetică. Adică gata cu răspunsurile la temele propuse. Se întoarce roata. De luna viitoare, aștept întrebările voastre pentru redactorii

LEVEL. Fiecare redactor va fi pisălogit de mine până va mărturisi tot ce vreți voi să aflați. Singurele condiții pe care le-au impus au fost ca întrebările „să nu implice povești de dragoste de clasa a șaptea sau durerile de stomac ale motanului Basil”. Pe lângă aceste răspunsuri, rubrica va mai conține o mugetare selectată din topicul special de pe forumul level.ro, precum și... hmmm... alte chestii care acum îmi scapă... sau nu vreau să vi le spun. Adresa noastră rămâne chatroom@level.ro sau, în cazul puțin probabil în care ați vrea să ne trimiteți scrisori, căutați pe penultima pagină a revistei.

Ena Ceo

„Salut LEVEL din nou!

Mă simt foarte bine (și cred că nu sunt singurul) că pot să îmi destăinui „aventurile” alături de „iubirea mea”. Păi cum cine? LEVEL, normal! Așa, să vedem... Era prin 99', atunci când România abia începuse să „guste” din industria de Games/Hardware/Lifestyle. Pe atunci nu aveam preferințe în privința revistelor pe care le cumpăram – luam ce prindeam și eu – un PCGAMES, un GO-GAME OVER și ce mai era pe atunci. Însă fiecare revistă avea defectele ei – ba erau prea

puține informații aici, ba erau prea multe acolo, informația asta era veche, aia era greșită... lucruri din acestea. Și din păcate nu puteam să cumpăr reviste chiar în fiecare lună... În octombrie 1999, de ziua mea, pe lângă alte cadouri, am primit o revistă, LEVEL. O am chiar acum în față și îmi aduc aminte de vremurile bune. System Shock 2, JA 2, NOX, C&C Tiberium Sun – atunci habar n-aveam de jocurile astea. Am început să citesc și am fost atras de „căldura” cu care erau comentate jocurile și celelalte lucruri. În celelalte reviste erau comentate „rece și rigid”. În LEVEL mai vedeai o glumiță pe aici, una pe acolo, puțin umor care

avea un efect major. Citeam cu aceeași plăcere LEVEL cu care am citit „Amintirile” lui Creangă sau aventurile Cireșarilor – te simți parcă „obligat” să citești în continuare, doar ca să afli despre ce e vorba. În luna următoare, am mai cumpărat un LEVEL – pur și simplu era „perfectă” – deși avea defectele ei, implementa tot ce era mai bun din celelalte reviste. Nu era la fel de mare ca revistele de 2 CD-uri ca PCGAMES, dar nici nu trebuia să fie. Și în următoarea lună... am mai cumpărat una... și iarăși și tot așa. Am colecționat aproape toate revistele de atunci până acum. Am un raftuleț plin cu reviste LEVEL și încă le mai colecționez. Aaa, și ce bucurie a fost atunci cu clasic-game collection. Un joc full și o revistă la un preț destul de mic – bravo, LEVEL, încă o dată!). Majoritatea jocurilor clasice le aveam deja și, deci, mai mare a fost bucuria când acea classic-game collection a „degenerat” ca să zic așa într-o colecție de jocuri noi cu succes. Primul din această colecție cred că a fost Warlords Battlecry. Și de atunci aventura continuă până azi și va mai continua (sper eu) mult timp. Cât despre defecte, sincer, nu prea știu ce să critic pentru că mie mi se pare foarte bună revista. Cam atât am avut de zis și, cum era pe vremuri: „Jump to the next LEVEL!”

K'shky

„Primul contact cu revista a fost pe la sfârșitul lui 2000, într-o zi de toamnă ploioasă,

când fratele meu a venit cu o revistă atrăgătoare pe nume LEVEL. La început, mă uitam pe la poze și mai citeam câte ceva și tot așa câteva luni. Treptat, am fost atras mai mult și am început să citesc fiecare păticiță din revistă. Am mai cumpărat și alte reviste, dar mă plictisiam repede de ele, pe când LEVEL îl citeam de fiecare dată cu plăcere și cu un zâmbet mare pe față... îmi aduc aminte de articolele lui K'shu, Claude, Mike, Sebah, Koniec etc. și chiar le recitesc din când în când. Revistele au fost cu mine la școală o zi pe lună și îmi aduc aminte cum toți se strângeau în jurul meu să vadă noul LEVEL, după care ne apucam toți să ne dăm cu părerea despre un anumit joc. Treptat, fratele meu s-a „retras” și am început eu să cumpăr revista, dar și acum, în fiecare lună, se uită peste ea. Nu pot să spun că revista a fost perfectă, dar a fost acolo, în top, pe primul loc și mai este încă... altceva... nu prea am ce să zic... doar să rămâneți originali și veți fi pe primul loc întotdeauna. Vă mulțumesc că ați fost alături de noi (cititorii) timp de 101 numere... sper să mai fiți încă 100 pe puțin. Astea fiind zise, eu vă urez PACE și JUMP TO THE NEXT LEVEL”

D@EMON

„Dragă redacție LEVEL,

Mai întâi și mai întâi vreau să felicit toată echipa LEVEL pentru munca depusă pentru noi, gamerii, și pentru că ați reușit să ne aduceți numărul 100 al revistei.

Congratulations, mister LEVEL!

Și acum să trec la subiect: cum am intrat eu în contact cu revista LEVEL...

Total a început în vara anului 1998. Aveam 8 ani atunci și nici măcar nu aveam PC. Tata mi-a făcut o mare bucurie și mi-a luat revista LEVEL. Nici măcar nu știam ceva despre jocurile pe PC... și încep eu să răsfoiesc revista. Nu-mi amintesc prea mult, decât că CD-ul era negru și avea pe el un demo cu C&C Tiberian Sun. N-am putut să mă bucur de CD prea mult deoarece nu aveam PC și mă duceam la nenea Mihai, un prieten al tatei unde am făcut cunoștință cu jocurile și PC-ul. De atunci am cumpărat revista mereu. Citeam și mă uitam la screenshot-uri (pe atunci le ziceam poze luate din joc) nostalgic, știind că nu am calculator și eram trist.

Pe 9 mai 1999, ziua mea de naștere, tata mi-a adus primul meu PC. Era un PII la 233 MHz, cu 64 MB RAM și o placă grafică S3 Savage. Aveam pe el vreo patru jocuri, printre care Ultimate Doom, Quake, Wolfenstein 3D și Descent II.

Eram fericit, aveam calculator, aveam jocuri.

Apoi am încetat, nu mai știu de ce, să cumpăr revista. Și în acea perioadă nu prea am jucat jocuri noi. Eram ocupat pregătindu-mă pentru primul meu examen de admitere. Era la limba engleză. Trebuia să intru la Colegiul National I.L. Caragiale din Ploiești cu orice preț și am reușit.

Dar în martie 2001 am început să-mi

cumpăr revista din nou, fiind instigat de JOC FULL!!! Primul joc full a fost Seven Kingdoms, care mi-a plăcut mult.

Din martie 2001 până-n decembrie 2005 am toate numerele revistei, pe care le păstrez cu sfințenie într-o cutie neagră de carton pe care eu o numesc „The Black Box O'LEVEL”. [...] Acum am 15 ani, sunt elev în clasa a IX-a C la C.N.I.L.C. Ploiești, sunt mândru de mine și pot să spun că LEVEL a fost, este și va fi lângă mine până la sfârșitul vieții.

Am trăit alături de LEVEL momentele grele ale vieții mele de școlar, gamer și om; am trăit multe bucurii împreună, dar și dezamăgiri, cum ar fi Doom 3, NFS Hot Pursuit 2 și altele.

Vă urez tuturor care au făcut posibilă realizarea revistei cele mai bune gânduri.

Ciao! Au revoir, LEVEL!”

SI1V3R

„Dear LEVEL,

Istoria mea alături de LEVEL? Ce să spun, totul începe în aprilie 1999. Aveam 7 ani și vârul meu își luase o revistă pe nume LEVEL. Nu mai țin minte decât că pe copertă era un diavol sau ceva de genul ăsta. Peste 5 luni, adică în noiembrie, mi-am luat primul LEVEL. Îl mai am și acum (are coperta cu Pharaoh) chiar dacă mai are câte o pagină ruptă. De atunci n-am mai ratat nici un număr. Despre LEVEL pot spune multe cuvinte (toate de laudă), dar spațiul revistei este limitat deci voi fi și eu la fel. Pe mine (nu cred că sunt singur) m-a schimbat ca om: privesc jocurile din altă perspectivă, a calității și nu a genului. Deși este mai ciudat, eu jucam doar simulatoare auto și Heroes 2 sau 3 (cel mai tare joc care a existat vreodată), dar am început să joc și alte genuri cum ar fi RTS (Warcraft, Starcraft... super jocuri), RPG (Gothic). Eu cred că dacă nu exista LEVEL, nici FPS nu știam ce înseamnă. LEVEL m-a învățat să fiu un gamer adevărat. Am citit și alte reviste cu și despre jocuri (XtremePC, PC Games), dar nici una nu se compară cu... cea mai bună revistă din lume: LEVEL!”

DoomHammer

„Dear LEVEL,

„Experiența mea LEVEL... sună foarte, power puff like!). Spre sfârșitul anului 2000, mă apucase subit chef de a afla cât mai multe despre calculator și am început s-o pisez pe maică-mea la cap, să-mi ia și mie o „revistă despre calculatoare”, ceea ce la mine era echivalentul unei reviste despre jocuri. Într-o seară am dat peste o reclamă la PC Games. A doua zi, cu mama de mână m-am dus într-un suflet la chioșc. Am fost decepționat de preț... mama nu voia să dea 80.000 pe o astfel de revistă (unde mai pui că era deja la numărul 7, ceea ce mie mi se părea absurd, să nu prind o publicație măcar de la prima ediție a celui an).

Dezamăgit, am bунghit însă în stand o altă revistă, la doar 39.000. Și uite așa am început eu să citesc LEVEL-ul, odată cu numărul 1 pe 2001. Nu e chiar intriga din Stăpânul Inelelor, dar merge.

Coperta era foarte faină, mai ales că eu eram mare fan Starship Troopers (chiar am făcut urât când am auzit că nu a fost aleasă drept pelicula anului). M-am uitat plin de speranțe pe CD-ul cu demo-uri, sperând că măcar unul va merge și pe sistemul (mă rog, aragazul) meu la 266 MHz. A urmat editorialul și prins am fost... o poză cu o gașcă întreagă de zurbagii și un anume K'shu care vorbea despre un Warcraft 3, un Emperor: Battle for Dune, Internet... cert e că acea revistă mi-a făcut capul calendar. Când am terminat-o, am luat-o de la capăt și tot nu am înțeles nimic. Totuși, simțeam că e pentru mine și de atunci nu am ratat nici un număr. De ce să vorbesc despre ce e bun și ce nu e bun la LEVEL... eu nu mai cumpăr LEVEL pentru jocuri. Așa cum unii oameni ascultă muzică clasică și se calmează, eu mă relaxez citind LEVEL o dată pe lună. A devenit o condiție a vieții pentru mine. De puține ori am ars de nerăbdare așteptând LEVEL-ul pentru un joc full sau un articol. Jos pălăria pentru articolele seriei Total War pe care le știu pe de rost și încă o dată jos pălăria pentru oferirea unor jocuri precum Soul Reaver, The Longest Journey sau Scrapland.

Și uite cum a trecut timpul... când mi-am luat primul LEVEL iarna era mai iarnă, iarba era mai iarbă, mama era mai tânără și eu eram mai optimist. Acum maică-mea nu mai este, cică m-am făcut băiat mare (încă un an și pot conduce trabantul), iarna e la mișto și se pot cumpăra pachete de iarbă artificială.

Numai bine vouă, cititorilor voștri și Sărbători Fericite (care au fost pe când citiți aceste rânduri).

Pace vouă.”



Așa a început aventura LEVEL

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL RETELE WIRELESS	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei noi/ (810.000 lei)	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	162 lei noi/ (1.620.000 lei)	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Need for Speed: Most Wanted

Al câtelea joc din seria Need for Speed
este Most Wanted?

- a. al șaptelea ☐
b. al treilea ☐
c. al nouălea ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Need for Speed: Most Wanted din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2006.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



pinnacle
A division of **Avid**

Povestea ta. Așa cum vrei tu.

NOU!

Pinnacle Studio Plus v.10

De la Pinnacle Systems, alegerea numărul 1 în domeniul editării video pentru acasă, vă prezentăm Studio Plus v.10. O interfață intuitivă, mai multe comenzi și funcții mai puternice, acestea sunt atuurile de neegalat care vă permit îmbunătățirea, arhivarea și partajarea pe DVD sau Internet a clipurilor video, mai simplu ca niciodată.

Surse de inspirație

Capturează și montează material video de la o gamă largă de surse, incluzând camere video DVD sau chiar recente camere video HDV.

Editează ca un profesionist

Fiți creativ având la dispoziție sute de efecte și tranziții în timp real, oferite de un motor grafic profesional multilaureat, provenind de la gama broadcast de la Pinnacle Systems.

Aveți controlul total

Personalizați parametrii efectelor, cadru cu cadru pentru rezultate uimitoare și redați clipurile video în timp real pe ecranul monitorului sau al televizorului.

Studio Plus v.10
Aplicație avansată pentru editare video



**289
RON**

Studio v.10
Aplicație pentru editare video



**189
RON**

Studio MediaSuite v.10
Pachet complet de aplicații
pentru editare foto, video și audio



**379
RON**



**399
RON**

Studio 500-PCI v.10
Soluție internă accesibilă
pentru achiziție video
analogică și digitală



**439
RON**

Studio 500-USB v.10
Soluție externă accesibilă
pentru achiziție video
analogică și digitală



**719
RON**

Studio Plus 700-PCI v.10
Soluție internă avansată
pentru achiziție video
analogică și digitală



**799
RON**

Studio Plus 700-USB v.10
Soluție externă avansată
pentru achiziție video
analogică și digitală